
PLAYSTATION • NINTENDO 64 • DREAMCAST
NEXT LEVEL
EXTRA
VIDEOJUEGOS DE ULTIMA GENERACION
OCTUBRE 2000
La solución completa de:
Parasite Eve 2
Los movimientos y los secretos
del nuevo arcade para Dreamcast
CAPCOM®
VS.
SNK
Adventurer's Handbook
Indiana Smith contesta todas tus
dudas ¡por más difíciles que sean!
EDITORIAL POWER PLAY
ARGENTINA
$ 2.90
ISSN 1514-9854
00008
9 771514 985008
LA SEGUNDA Y ULTIMA PARTE DE LA SOLUCION DE CHRONO CROSS

LA DIVERSION ES UN VICIO, UNA NECESIDAD...
...UNA VEZ QUE VENGAS, NO VAS A QUERER DEJAR DE VISITARNOS



TODO LO NUEVO

Danger Girl

MEDAL OF HONOR UNDERGROUND

TE REGALAMOS 3 DREAMCAST!!!

ROSARIO

SAN MARTIN 860 L10 TEL 0341-4214926
MENDOZA 3936 TEL. 0341-4399218

TWGAME@ INFOVIA.COM.AR

WWW.THEWORLDGAME.COM.AR







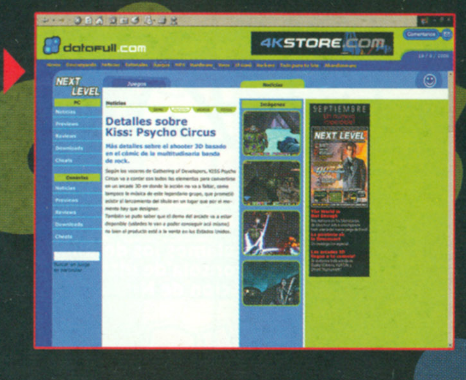




¡EL SITIO QUE ESTABAS ESPERANDO!

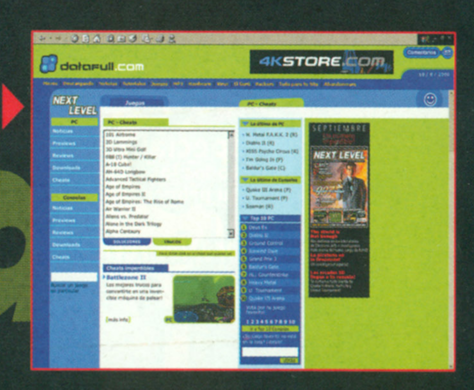
www.datafull.com

Si querés saber todo lo que ocurre en el mundo de los videojuegos, ¡éste es el lugar! Desde la fecha de salida de tu juego favorito a la marca de calzoncillos de Solid Snake!



Todos, pero absolutamente todos los juegos que están a la venta pasan por el crítico análisis de nuestro equipo de especialistas. ¡Sin piedad!

Ese maldito juego te está haciendo la vida imposible? Buscá en esta sección la cura para todos tus males!



NOTICIAS • PREVIEWS • REVIEWS • TRUCOS • SOLUCIONES



datafull.com NEXT LEVEL

las cosas buenas nunca vienen solas

PLAYSTATION ▪ NINTENDO 64 ▪ DREAMCAST ▪ ARCADES

NEXT LEVEL

VIDEOJUEGOS DE ULTIMA GENERACION

Nro 21 • OCTUBRE 2000

GAMECUBE:
Te revelamos los detalles de la consola de última generación de Nintendo

SEAMAN
UN EXPERIMENTO CON CARA DE PESCADO ¡INCREIBLE!

SAMBA DE AMIGO.
Largá la guitarrita y agarrá las maracas. ¡Todo el ritmo del Brasil, México y el Caribe en un juego caliente!

Informe Especial:
¡Un resúmen de todos los juegos de DREAMCAST en su primer año de vida!

¡Y como siempre, los reviews y previews de tus juegos favoritos!

CAPCOM VS SNK
SPIDERMAN
RAYMAN 2

EDITORIAL POWER PLAY ARGENTINA
$4.90

GAMESHARK PARA DREAMCAST: UN ANALISIS A FONDO!

el complemento ideal de next level extra

Index

índice

Soluciones

Editorial

Como ya es costumbre en Next Level Extra, les ofrecemos todas las guías y soluciones pedidas por ustedes, nuestros queridos lectores, además de responder (gracias a nuestro mega amigo, el Dr. Indiana Smith, experto en todo tipo de juegos y gran aventurero) todos los trucos que quieran y la forma de resolver esos problemas especialmente complicados con los que podemos toparnos en medio de una aventura o de un tiroteo.

Next Level Extra es el complemento de nuestra revista mayor, especializada en juegos para PlayStation, Dreamcast, Nintendo 64, Game Boy Color y las consolas de última generación como las futuras PlayStation 2, Game Cube (Nintendo) y X-Box (Microsoft), sobre las cuales ya los estamos informando a medida que se conoce más data. Como ustedes deben saber, a fin de este mes de Octubre, específicamente el día 26, si los planes de Sony of América no fallan, la nueva consola PlayStation 2 estará disponible en versión americana. Muchos de ustedes (nosotros también) ya estamos ahorrando hasta el último sope para adquirir una de las preciadas máquinas de esta nueva y alucinante generación tecnológica. Junto al esperado lanzamiento de la Play 2 también veremos los primeros juegos en inglés concebidos para utilizar todo el poder, o casi todo el poder, porque la consola tiene un hardware terroríficamente potente, de la nueva consola de Sony. En Next Level les prepararemos un informe sobre su lanzamiento en los Estados Unidos, y en ésta, Next Level Extra, seguramente pronto estarán viendo también soluciones, guías y trucos para los juegos que empiecen a aparecer en la Argentina, cumpliendo así con el requerimiento de los usuarios de la nueva generación de Play. Por supuesto, también seguirán encontrando aquí las ayudas necesarias para PlayStation, Dreamcast y Nintendo 64, como ha sido hasta ahora.

¡Y si ustedes suelen leer Next Level, seguramente también ya se han enterado de nuestro nuevo site en Internet, próximo a colocarse on line en la dirección *www.datafull.com*, donde podrán enterarse todos los días de las mejores novedades del mundo de las consolas y de las PC, y donde Next Level Extra también pondrá su aporte brindando soluciones exclusivas y una bocha de los mejores trucos.

¡No duden en escribirnos a Paraguay 2452, 4°B (1121), Capital, o enviarnos un e-mail a *nextlevel@ciudad.com.ar*, ya sea con comentarios, pedidos de soluciones o preguntas difíciles para Indiana! ¡Nos vemos!

Staff

NEXT LEVEL EXTRA
VIDEOJUEGOS DE ULTIMA GENERACION

Octubre 2000

DIRECTOR Y EDITOR
Maximiliano Peñalver

JEFE DE REDACCION
Durgan A. Nallar

DISEÑO Y DIAGRAMACION
Gastón Enrichetti
Maximo Frias

NUMEROS ATRASADOS Y VENTAS
Mauricio Urbides

RELACIONES PUBLICAS
Fernando Brischetto

REPRESENTANTE COMERCIAL
Andrés Loguercio

COLABORAN EN ESTE NUMERO
Hernán Fernández
Santiago Videla

IMPRENTA
New Press Grupo Impresor S.A.
Paraguay 264 - Avellaneda

DISTRIBUCION
CAPITAL Y GBA
Huesca Sanabria, Baigorri 103
Cap. Fed. Tel.: 4304-3510

DISTRIBUCION INTERIOR
DISA, Pte. Luis Sáenz Peña 1832/36
Cap. Fed. Tel.: 4305-3160

NEXT LEVEL EXTRA es una publicación bimestral de Editorial Power Play.
Paraguay 2452 4°B (1121)
Buenos Aires - Argentina.
e-mail: nextlevel@ciudad.com.ar
Registro de la propiedad intelectual en trámite. ISSN 1514-9854.

Todas las notas firmadas son opinión de sus respectivos autores. Se prohibe la reproducción total o parcial de esta revista, sin previa autorización por escrito de la Editorial. Los avisos comerciales de esta revista son responsabilidad exclusiva de los respectivos anunciantes. All the brands/product names and artwork are trademark or registered trademarks of their owners. Todas las imágenes y marcas reproducidas en esta revista son copyright de sus respectivos autores o compañías y aparecen aquí por motivos periodísticos.

Impresa en Argentina.
Octubre de 2000



Por Santiago Videla

Tal y como todos esperábamos, esta nueva producción de Capcom está arrasando con todo a poco más de un mes de haber salido y parece ser que esto es tan sólo el principio de la impresionante fiebre que está desatando. En respuesta a la impresionante lluvia de cartas y mails preguntando toda clase de cosas acerca de este juego, aquí les contamos paso a paso todo lo que tiene y cómo conseguirlo.

Los estilos

Lo primero que se elige antes de comenzar una pelea es el estilo, que determinará la forma en que funcionará la barra de super combos del personaje que hayan elegido y sus principales características son:

Capcom Groove

En este modo, la barra de Super Combos está dividida en tres secciones y se irá cargando a medida que vayamos atacando.

La ventaja de este estilo es que la barra de Super Combos permanece cargada hasta que la usemos o hasta que termine la pelea y la cantidad de niveles que quieran usar en un ataque se regula según el tipo de botón que usen (golpes débiles para usar un nivel, golpes fuertes para usar todos los que estén cargados).

Al usar los tres niveles al mismo tiempo, los ataques que se consiguen son mucho más poderosos y en el caso de ciertos ataques, es obligatorio usarlos todos a la vez.

SNK Groove

Al usar este modo, la barra de Super Combos no tiene divisiones y además de cargarse a medida que vamos atacando, también puede cargarse más rápido si mantienen presionados los botones **Y + B**.

Una vez cargada al máximo, la barra empezará a vaciarse sola y sólo podrán hacer un Super Combo antes de que se termine, de lo contrario tendrán que volver a cargarla. La ventaja que ofrece este modo es que cuando tengan poca energía (la barra de energía del personaje titila) podrán hacer Super Combos constantemente.

Si al estar en este modo llegan a tener la barra de Super Combos cargada, al atacar el personaje hará una combinación más poderosa, comparable a lo que se logra al usar los tres niveles en el Capcom Groove.



Secretos y opciones especiales

Capcom vs SNK otorga puntos en cualquiera de sus modos, para que luego vayan habilitando las distintas opciones especiales desde el menú Secret Mode.

Tengan en cuenta que de todos los modos de juego en donde más puntaje conseguirán es jugando contra la máquina en el modo arcade, pero si se cansan de jugar una y otra vez para tratar de llegar a las elevadas sumas que necesitan para conseguir las opciones y personajes más importantes y prefieren hacer otra cosa, un buen truco es entrar en el modo **Training** y dejar la máquina funcionando por unas dos horas.

Al cabo de ese tiempo salgan de ese modo y automáticamente recibirán unos 999 puntos como máximo, que no les van a venir nada mal.

En el modo **Arcade**, este juego tiene dos finales, que a pesar de no ser la gran cosa no son tan pedorros como el de Marvel vs Capcom 2 y el que les pueda tocar siempre dependerá de los personajes que elijan.

Si eligieron luchadores de SNK, el enemigo final que van a enfrentar será Bison acompañado por Balrog y en caso de que jueguen con personajes de Capcom, el enemigo a vencer será Jeese Howard.

Cada vez que terminen el juego, en el menú **Secret Mode** se habilitará una versión alternativa del personaje que derrotó al enemigo final, pero al mismo tiempo se van a habilitar nuevos esquemas de colores para él y los otros personajes que estuvieron en su equipo, así que ténganlo muy en cuenta.

No todas las opciones secretas se habilitan con facilidad y para poder acceder a las más importantes van a tener que cumplir una serie de requisitos que voy a describir a continuación:

Colores adicionales

Estas opciones se encuentran entre los secrets **01** al **33** y cuestan 200 puntos, se habilitan cuando el personaje correspondiente termina el juego sin importar que haya sido el que derrotó al enemigo final.

Las nuevas combinaciones de colores se seleccionan con combinaciones de botones de atacar, como por ejemplo: (**A+B**), (**B+Y**), (**X+Y**), (**A+X**)

Versiones Extra

Como dije antes, cada vez que terminen el juego se habilitará la versión Extra del personaje que derrotó al enemigo final y al comprarla podrán seleccionar una versión alternativa de ese luchador, que tendrá movimientos diferentes, muchos de los cuales no se pueden hacer en el modo normal.

Para seleccionar la versión Extra (**EX**) de un personaje tienen que mantener presionado el botón de **Start** en la pantalla de selección y elegir a quien quieran presionando los botones de trompada o patada.

A diferencia de los luchadores comunes, Iori y Ryu no tienen versiones Extra, a cambio ellos tienen un lado maligno que cuando los compren aparecerán en el menú de selección como personajes independientes, pero en lugar de ser de nivel 2 como sus versiones normales, ellos serán de nivel 4.

Las versiones Extra de los diferentes personajes se encuentran entre los secrets que van del **34** al **61** y sus costos están entre los 2000 y 7000 puntos.

Pelear contra Akuma, Morrigan y Nakoruru

Comprar la sombra de cada uno de estos personajes es el primer paso para habilitar las opciones que luego les permitirán usarlos, pero aquí entran en juego los requerimientos especiales, así que mucha atención.

Akuma (secret n° 62 / costo 500 pts)

Una vez habilitada su sombra tendrán que terminar el juego con por lo menos 80.000 Groove Points, lo cual no es tarea fácil, luego pelearán contra él y si le ganan quedará habilitado en el menú Secret Mode, para que puedan comprarlo y usarlo normalmente.

Morrigan (secret n° 63 / costo 700 pts)

Esta minita hasta regalada es cara, pero si quieren tener todo no les va a quedar otra salida más que comprar su sombra, lo peor de todo es que llegar a pelear contra ella no es una tarea fácil, ya que van a tener que reunir los siguientes requisitos.

Para empezar, tienen que terminar el juego con todos los personajes de Capcom, una vez que hayan comprado su sombra tendrán que jugar nuevamente en el modo Arcade usando el estilo Capcom y sumar más de 60.000 Groove Points antes de pasar de la tercer pelea, además no tendrán que perder ningún personaje en el proceso y si lo hacen bien tendrán la oportunidad de combatir contra ella.

Nakoruru (secret n° 64 / costo 700 pts)

Ella pertenece a la serie de los Samurai Showdown de SNK y en un juego como este está un poco descolgada, igualmente si quieren usarla compren su sombra.

Los requerimientos para enfrentarse a ella son parecidos a los de Morrigan, pero con la diferencia de que primero tienen que terminar el juego con todos los personajes de SNK y luego sumar los 60.000 puntos antes de terminar la tercer pelea, jugando en el modo Arcade con el estilo SNK.



Escenarios ocultos

Están entre los secrets **65** y **70**, y para acceder a ellos van a tener que derrotar a los dos enemigos finales (Bison y Geese), así como también a los personajes ocultos (Akuma, Morrigan y Nakoruru).

Luego de esto, los escenarios de cada uno de ellos quedará habilitado junto con un escenario adicional, el costo de estos niveles oscila entre los 1000 y 1500 puntos.

Pair Match Mode (secret n° 71 / costo 1800 pts)

Cuando hayan derrotado a Akuma, Morrigan y Nakoruru este modo quedará habilitado para que lo compren. Una vez que lo compren podrán acceder a él desde el menú principal y aquí jugarán de una forma parecida al modo Arcade, con la diferencia que todos los personajes serán de nivel 2.

Character Ratio Select (secret n° 72 / costo 1500 pts)

Sin dudas una de las opciones más útiles, ya que les va a permitir seleccionar el nivel de cada personaje y de ese modo podrán armar cualquier combinación, inclusive seleccionar a todos los personajes de nivel 4 en un mismo equipo.

Extra Themes (secret n° 73 / costo 2000 pts)

Esta opción habilita una serie de versiones remixeadas de varios temas originales de las series Street Fighter y King of Fighters.

Una vez que la compren podrán encontrarla dentro del menú **Game Option**.

Morrigan (secret n° 74 / costo 8000 pts)

Es increíble que haya que pagar tanto para habilitar a esta bazofia de personaje, pero bueno, toda colección tiene su figurita fea.

Luego de comprarla podrán usar a Morrigan en cualquier modo de juego, ella no tiene versión Extra.

Nakoruru (secret n° 75 / costo 8000 pts)

Está bien dibujada, pero calienta poco y nada, al comprarla podrán jugar con ella.

Akuma (secret n° 76 / costo 8000 pts)

El único personaje oculto que vale lo que cuesta, al igual que los demás, Akuma no tiene versión Extra.

Run & Dash (secret n° 77 / costo 2300 pts)

Esta es otra de las opciones más útiles del juego, ya que les permitirá hacer que los personajes corran como en la saga de los King of Fighters en lugar de dar un pequeño salto hacia delante como en la mayoría de los juegos de Capcom.

Para acceder a esta opción, primero tendrán terminar el juego en el modo **Pair Match Mode** con la dificultad puesta en **8**.

Introducciones especiales

Esto no es una opción oculta, sino que es una pequeña secuencia previa al combate, que se ve cuando determinados personajes se enfrentan, las combinaciones para ver las introducciones especiales son:

Ryu vs Ryo
Ryu vs Ken
Ryu vs Kyo
Iori vs Kyo
Ken vs Terry
Raiden vs Zangief
Geese vs Bison
Geese vs Terry
Mai vs Chun Li
Rugal vs Vice
Rugal vs Bison
Guile vs Rugal
Terry vs Yamazaki
Vice vs Cammy
Yuri vs Ryo
Yuri vs Sakura

Los movimientos

Antes de empezar a describir los movimientos de cada personaje aquí pueden ver un cuadro en el que figuran aquellos movimientos que todos los personajes tienen en común.

Estos movimientos se hacen de la misma forma sin importar con quién estén jugando ni qué estilo hayan elegido.

Agarrar: Presionen cualquiera de los botones correspondientes a los golpes fuertes estando cerca del oponente.

Molestar al contrario: Para hacer esto hay que mantener presionado el botón de patada normal y presionar **Start**.

Esquivar: Pueden hacerlo presionando los botones **X + A** al mismo tiempo.

Cargar (sólo se puede usar en el modo SNK): Mantengan presionados los botones **Y + B** el tiempo que sea necesario.





Presten atención a estas referencias

T - Usar cualquier botón de trompada
P - Usar cualquier botón de patada
TN - Trompada normal
TF - Trompada fuerte
PN - Patada normal
PF - Patada Fuerte
TT - Presionar los dos botones de trompada a la vez
PP - Presionar los dos botones de patada a la vez
***** - Cuando vean un asterisco junto un movimiento eso indica que también pueden hacerlo en el aire.
(EX) - Indica que el movimiento sólo puede hacerse en el modo Extra del personaje seleccionado.

Algunos personajes no tienen movimientos en su versión Extra, sino que muchos de los movimientos que usan en este modo son idénticos a los del modo normal, pero con leves variaciones en cuanto a potencia y velocidad.



Algunos movimientos especiales muy particulares necesitan usar toda la energía de la barra de Super Combos y normalmente se conocen como **Super Combos de nivel 3**.

En el caso del modo Capcom esto es bastante sencillo, ya que para hacerlos simplemente tienen que esperar a que la barra se cargue al máximo y luego hacer el movimiento que corresponda usando los botones de trompada o patada más fuertes.

Para hacer uno de estos movimientos en el modo SNK, la mano es un poco más complicada, ya que únicamente van a poder hacerlos cuando les quede muy poca energía o sea, cuando la barra de energía del personaje esté titilando y además tendrán que tener la barra de Super Combos cargada al máximo.

Obviamente y a pesar de que esto es más arriesgado que en el modo Capcom, tendrán la ventaja que si se cubren lo suficientemente bien y aprovechan los descuidos de su rival para ir juntando energía, podrán usar los ataques especiales de nivel 3 con mucha más frecuencia, teniendo así la oportunidad de dar vuelta una pelea.



Tengan en cuenta que una vez que hayan habilitado todas las opciones secretas del juego podrán elegir al mismo personaje hasta cuatro veces (si los usan con nivel 1). Esta opción no figura en ningún menú, sino que queda habilitada automáticamente cuando consigan comprar todo lo que tiene el menú **Secret Mode**.





Personajes de Capcom



Nivel 1

Sakura

Hadoushou	↓, ↘, → + T
Kououken	→, ↓, ↘ + T
Hadouken (EX)	↓, ↘, → + T
Shunpuu Kyaku * (EX)	↓, ↙, ←, + P
Shunpuuren Kyaku *	↓, ↙, ←, + P
Shinkuu Hadouken	↓, ↘, →, ↓, ↘, → + T
Haru Ichiban	↓, ↙, ←, ↓, ↙, ←, + P
Midare Zakura (EX)	↓, ↘, →, ↓, ↘, → + P



Nivel 1

Cammy

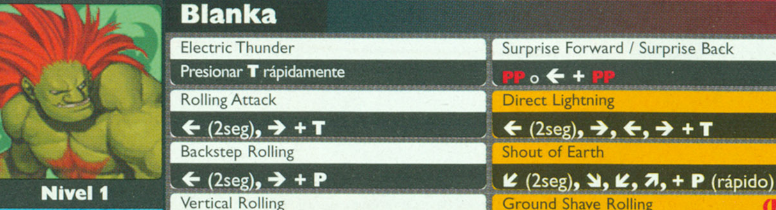
Spiral Arrow	↓, ↘, → + P
Cannon Spike	→, ↓, ↘ + P
Hooligan Combination	↙, ↓, ↘, →, ↗, + T
Fatal Leg Twister	Presionar **T** durante el Hooligan Combination
Cross Scissor Pressure	Presionar **T** durante el Hooligan Combination, pero aquí tienen que hacerlo justo antes de tocar el piso.
Axle Spin Knuckle	→, ↘, ↓, ↙, ←, + T
Razor Edge Slicer (EX)	↙, ↓, ↘, →, ↗, + T
Cannon Strike (sólo en el aire) (EX)	↓, ↙, ←, + P También pueden hacerlo si presionan **P** durante el Hooligan Combination
Spin Drive Smasher	↓, ↘, →, ↓, ↘ + P
Reverse Shaft Breaker (EX)	↓, ↙, ←, ↓, ↙, ←, + P



Nivel 1

Dhalsim

Yoga Fire (EX)	↓, ↘, → + T
Yoga Flame	↓, ↙, ←, + T
Yoga Blast	↓, ↙, ←, + P
Yoga Teleport	→, ↓, ↘ o ←, ↓, ← + TT o PP
Yoga Blast (EX)	←, ↙, ↓, ↘, → + P
Yoga Flame (EX)	←, ↙, ↓, ↘, → + T
Yoga Vulcan	↓, ↘, →, ↓, ↘, → + P
Yoga Stream	↓, ↘, →, ↓, ↘, → + T
Yoga Tempest (EX)	←, ↙, ↓, ↘, →, ←, ↙, ↓, ↘, →+ T



Nivel 1

Blanka

Electric Thunder	Presionar **T** rápidamente
Rolling Attack	← (2seg), → + T
Backstep Rolling	← (2seg), → + P
Vertical Rolling	↓ (2seg), ↑ + P
Surprise Forward / Surprise Back	PP o ← + PP
Direct Lightning	← (2seg), →, ←, → + T
Shout of Earth	↙ (2seg), ↘, ↙, ↗, + P (rápido)
Ground Shave Rolling (EX)	← (2seg), →, ←, → + T





Nivel 2

Ryu

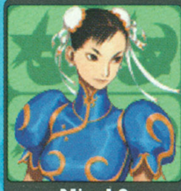
Hadouken	↓, ↘, → + T	Shinkuu Hadouken	↓, ↘, →, ↓, ↘, → + T
Shouryuuken	→, ↓, ↘ + T	Shinkuu Tatsumaki Senpuu Kyaku	↓, ↙, ←, ↓, ↙, ←, + P
Tatsumaki Senpuu Kyaku *	↓, ↙, ←, + P	Shin Shouryuuken (Super Combo de nivel 3)	↓, ↘, →, ↓, → + P



Nivel 2

Ken

Hadouken	↓, ↘, → + T	Kama Barai Shukuri (EX)	↓, ↘, → + P
Shouryuuken	→, ↓, ↘ + T	Oohazu Mawashi Shukuri (EX)	←, ↙, ↓, ↘, → + P
Tatsumaki Senpuu Kyaku *	↓, ↙, ←, + P	Shouryuureppa	↓, ↘, →, ↓, → + T
Zenpou Tenshin	↓, ↙, ←, + T	Shinryuuken	↓, ↘, →, ↓, → + T (presionar rápido)
Ryuusen Kyaku	→, ↓, ↘ + P	Shippuujinrai Kyaku (Super Combo de nivel 3)	↓, ↙, ←, ↓, ↙, ←, + P
Sha Otoshi Shukuri (EX)	→, ↘, ↓ + P		



Nivel 2

Chun Li

Kikouken	↓, ↘, → + T	Kikoushou	↓, ↘, →, ↓, ↘, → + T
Hyakuretsu Kyaku	Presionar **T** rápidamente	Senretsu Kyaku	← (2seg), →, ←, → + P
Tenshou Kyaku	↓ (2seg), ↑ + P	Hazan Tenshou Kyaku	↙ (2seg), ↘, ↙, ↗, + P
Spinning Bird Kick	← (2seg), → + P	Spinning Hornet Kick (EX)	↙ (2seg), ↘, ↙, ↗, + P



Nivel 2

E. Honda

Hyakuretsu Harite	Presionar **T** rápidamente	Ooichou Nage	1 giro de 360° + **T**
Super Zutsuki	← (2seg), → + T	Oni Musou	← (2seg), →, ←, → + T
Super Hyakkan Otoshi	← (2seg), → + P	Orochi Kudaki (Super Combo de nivel 3)	2 giros de 360° + **T**



Nivel 2

Guile

Sonic Boom	← (2seg), → + T	Somersault Strike	↙ (2seg), ↘, ↙, ↗, + P
Somersault Kick	↓ (2seg), ↑ + P	Total Wipeout	← (2seg), →, ←, → + T



Balrog (Bison en la versión Japonesa)



Nivel 2

Dash Straight
← (2seg), → + T

Dash Upper
← (2seg), → + P

Dash Ground Straight
← (2seg), ↘ + T

Dash Ground Upper
← (2seg), ↘ + P

Turn Punch
Mantener presionado **P** (2 seg)

Buffalo Headbutt
↓ (2seg), ↑ + T

Crazy Buffalo
← (2seg), →, ←, → + T

Gigaton Blow (Super Combo de nivel 3)
← (2seg), →, ←, → + P

Morrigan



Nivel 2

Soul Fist *
↓, ↘, → + T

Shadow Blade
→, ↓, ↘ + T

Vector Drain (hacerlo cerca del contrario)
→, ↘, ↓, ↙, ←, + T

Cardinal Blade
↓, ↘, →, ↓, → + T

Valkyrie Turn
→, ↘, ↓, ↙, ←, + P

Darkness Illusion *(Super Combo de nivel 3)
TN, TN, →, PN, TF
Esta combinación tienen que hacerla lo más rápido posible

Zangief



Nivel 2

Double Lariat
TT

Quick Double Lariat
PP

Banishing Flat
→, ↓, ↘ + T

Screw Piledriver
1 giro de 360° + T

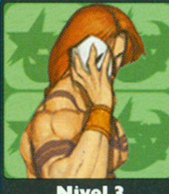
Atomic Suplex (hacerlo cerca del contrario)
1 giro de 360° + P

Flying Powerbomb (hacerlo cerca del contrario)
1 giro de 360° + P

Final Atomic Buster
2 giros de 360° + T

Aerial Russian Slam
↓, ↘, →, ↓, → + P

Vega (Balrog en la versión Japonesa)



Nivel 3

Rolling Crystal Flash
← (2seg), → + T

Sky-high Claw
↓ (2seg), ↑ + T

Flying Barcelona Attack
↓ (2seg), ↑ + P y luego T

Izuna Drop
↓ (2seg), ↑ + P y presionar ↑ + T cerca del oponente para agarrarlo (hacerlo antes de tocar el piso)

Scarlet Terror
↙ (2seg), → + P

Backslash
TT

Short Backslash
PP

Flying Barcelona Special
↙ (2seg), ↘, ↙, ↗, + P y luego T

Rolling Izuna Drop
↙ (2seg), ↘, ↙, ↗, + P y presionar ↑ + T cerca del oponente para agarrarlo (antes de tocar el piso)

Scarlet Mirage
← (2seg), →, ←, → + P

Red Impact (Super Combo de nivel 3)
← (2seg), →, ←, → + T





Nivel 3

Sagat

Tiger Shot	↓, ↘, → + T
Ground Tiger Shot	↓, ↘, → +P
Tiger Uppercut	→, ↓, ↘ + T
Tiger Crush	→, ↓, ↘ + P
Tiger Crush (EX)	↓, ↘, →, ↗, + P
Tiger Genocide	↓, ↘, →, ↓, ↘, → + T
Tiger Raid	↓, ↙, ←, ↓, ↙, ←, + P
Tiger Cannon (EX)	↓, ↘, →, ↓, ↘, → + T
Ground Tiger Cannon (EX)	↓, ↘, →, ↓, ↘, → + P

Nivel 3

Bison (Vega en la versión Japonesa)

Psycho Punish	→, ↓, ↘ + T
Psycho Impact	← (2seg), → + T
Double Knee Press	← (2seg), → + P
Head Press	↓ (2seg), ↑ + P
Somersault Skull Diver	↓ (2seg), ↑ + T y presionar T luego de saltar sobre la cabeza del contrario (antes de tocar el suelo)
Somersault Skull Diver	↓ (2seg), ↑ + P
Psycho Crusher Attack (EX)	← (2seg), → + T
Devil Reverse (EX)	↓ (2seg), ↑ + T y presionar T
Knee Press Nightmare	← (2seg), →, ←, → + P
Heartbreak Despair	← (2seg), →, ←, → + T



Nivel 4

Evil Ryu

Hadouken	↓, ↘, → + T
Shouryuuken	→, ↓, ↘ + T
Tatsumaki Senpuu Kyaku *	↓, ↙, ←, + P
Ashura Senkuu	→, ↓, ↘ o ←, ↓, ← + TT o PP
Shinkuu Hadouken	↓, ↙, ←, ↓, ↙, ←, + T
Messatsu Goushouken	↓, ↘, →, ↓, → + T
Shun Goku Satsu (Super Combo de nivel 3)	TN, TN, →, PN, TF Esta combinación tienen que hacerla lo más rápido posible



Nivel 4

Akuma (Gouki en la versión Japonesa)

Gou Hadouken	↓, ↘, → + T
Zankuu Hadouken *	↓, ↘, → + T
Shakunetsu Hadouken	↓, ↙, ←, + T
Gou Shouryuuken	→, ↓, ↘ + T
Tatsumaki Zankuu Kyaku *	↓, ↙, ←, + P
Ashura Senkuu	→, ↓, ↘ o ←, ↓, ← + TT o PP
Messatsu Gou Hadou	→, ↘, ↓, ↙, ←, →, ↘, ↓, ↙, ←+ T
Messatsu Gou Shouryuu	↓, ↘, →, ↓, → + T
Tenma Gou Zankuu (Sólo en el aire)	↓, ↘, →, ↓, ↘, → + P
Shun Goku Satsu (Super Combo de nivel 3)	TN, TN, →, PN, TF Hacer esta combinación rápido



Personajes de SNK

Benimaru



Nivel 1

Raijinken	Raijinken Taipuu (EX)
↓, ↘, → + T	→, ↓, ↘ + T
Iai Geri	Raikouken
↓, ↘, → + P	↓, ↘, →, ↓, ↘, → + T
Shinkuu Katategoma	Dennei Spark
↓, ↙, ← + T Presionar PP o TT para cancelar este movimiento una vez iniciado	↓, ↙, ←, ↓, ↙, ← + T
	Raikouken Taipuu (EX)
	↓, ↘, →, ↓, ↘, → + P
Kougan Corridor (EX)	Electrigger (EX)
→, ↘, ↓, ↙, ←, → + T	→, ↘, ↓, ↙, ←, →, ↘, ↓, ↙, ←+ T

King



Nivel 1

Venom Strike	Moushuu Kyaku (EX)
↓, ↘, → + P	↓, ↙, ← + P
Double Strike	Tobi Nidan Shisshukuri (EX)
↓, ↘, →, ↓, ↘, → + P	→, ↓, ↘ + P
Surprise Rose	Illusion Dance
→, ↓, ↘ + P	↓, ↘, →, ↘, ↓, ↙, ←, → + P
Trap Shot	Silent Flash
←, ↓, ↙ + P	↓, ↙, ←, ↓, ↙, ← + P
Tornado Kick	Double Strike (EX)
→, ↘, ↓, ↙, ← + P	→, ←, →, ↘, ↓ + P

Vice



Nivel 1

Nail Bomb	Tranquility
←, ↙, ↓, ↘, → + T	→, ↓, ↘ + P
Gore Fest	Mayhem (EX)
→, ↘, ↓, ↙, ←, → + T	↓, ↙, ← + T
Decide	Decide Slayer (EX)
←, ↙, ↓, ↘, → + P	→, ↓, ↘ + P
Outrage	Negative Gain
↓, ↙, ← + P	→, ↘, ↓, ↙, ←, →, ↘, ↓, ↙, ←+ T
Ravenous (Sólo en el aire)	Whithering Surface
↓, ↙, ← + P	↓, ↘, →, ↓, ↘, → + T

Yuri



Nivel 1

Hououken	Seifa (EX)
↓, ↘, → + T	↓, ↙, ← + T
Yuri Chou Upper (Se puede hacer 2 veces)	Haou Shoukouken
→, ↓, ↘ + T	→, ←, ↙, ↓, ↘, → + T
Raiouken	Hien Rekkou
↓, ↘, → + P	↓, ↘, →, ↓, → + T
Hyakuretsu Binta	Hien Houou Kyaku (EX)
→, ↘, ↓, ↙, ←, → + P	→, ←, →, ↘, ↓, ↙, ←, → + P



Terry



Nivel 2

Movimiento	Comando
Power Wave	↓, ↘, → + T
Burn Knuckle	↓, ↙, ← + T
Crack Shoot	↓, ↙, ← + P
Rising Tackle	↓ (2seg), ↑ + T
Power Dunk **(EX)**	→, ↓, ↘ + P
Power Geyser	↓, ↙, ←, ↙, → + P
Buster Wolf	↓, ↘, →, ↓, ↘, → + P

Mai



Nivel 2

Movimiento	Comando
Kachou Sen	↓, ↘, → + T
Ryuu Enbu	↓, ↙, ← + T
Musasabi no Mai (Sólo en el aire)	↓, ↙, ← + T
Hissatsu Shinobi Bachi	←, ↙, ↓, ↘, → + P
Kagerou no Mai **(EX)**	↓ (2seg), ↑ + P
Chou Hissatsu Shinobi Bachi	↓, ↙, ←, ↙, ↓, ↘, → + P
Beni Suzaku (Sólo en el aire)	↓, ↙, ←, ↓, ↙, ←, + P
Mizutori no Mai **(EX)**	↓, ↘, →, ↓, ↘, → + T

Iori / Evil Iori



Nivel 2 / 4

Movimiento	Comando
Shiki Yami Barai	↓, ↘, → + T
Shiki Oniyaki	→, ↓, ↘ + T
Shiki Aoi Hana (Puede hacerse 3 veces seguidas)	↓, ↙, ← + T
Shiki Kototsuki In	→, ↘, ↓, ↙, ← + T
Kuzukaze (Cerca del contrario)	→, ↘, ↓, ↙, ←, → + T
Ura Shiki Ya Sakazuki	↓, ↙, ←, ↙, ↓, ↘, → + T
Shiki Ya Otome	↓, ↘, →, ↘, ↓, ↙, ← + P
Ura Shiki Oni Honou (Sólo con Evil Iori)	↓, ↘, →, ↓, → + T

Kyo



Nivel 2

Movimiento	Comando
Shiki Oniyaki	→, ↓, ↘ + T
Shiki Kototsuki You	→, ↘, ↓, ↙, ←, → + P
R.E.D. Kick	←, ↓, ↙ + P
Shiki Aragami	↓, ↘, → + T
Shiki Kono Kizu	↓, ↘, → + T Este movimiento se hace durante el Shiki Aragami
Shiki Yano Sabi	→, ↘, ↓, ↙, ←, → + **T** Durante el Shiki Aragami o presionar **T** durante el Shiki Kono Kizu
Ge Shiki Migiri Ugachi	Presionar **T** durante el Shiki Kono Kizu o el Shiki Sano Sabi
Shiki Nanase	Presionar **P** durante el Shiki Kono Kizu o el Shiki Sano Sabi
Shiki Yami Barai **(EX)**	↓, ↘, → + T
Shiki Kai	↓, ↘, → + P (Presionar **P** de nuevo)
Ura Shiki Orochi Nagi	↓, ↙, ←, ↙, ↓, ↘, → + T
Shiki Yami Barai	↓, ↘, →, ↓, ↘, → + T



Raiden



Nivel 2

Giant Bomb
← (2seg), → + **T**

Dokugiri
→, ↘, ↓, ↙, ← + **T**

Super Dropkick
Mantener presionado **P** (2 seg) y soltar

Thunder Crush Bomb (Cerca del contrario)
1 giro de 360° + **P**

Combination Bodyblow
←, ↓, ↙ + **T**

Headbutt
↓, ↙, ← + **T** durante el

Front Suplex
↓, ↙, ← + **P** durante el

Jumping Lariat Drop **(EX)**
→, ↓, ↘ + **T**

Destruction Drop
2 giros de 360° + **P**

Fire Breath
→, ↘, ↓, ↙, ←, →, ↘, ↓, ↙, ← + **T**

Crazy Train **(EX)**
↓, ↘, →, ↓, ↘, → + **T**

Kim



Nivel 2

Hangetsu Zan
↓, ↙, ← + **P**

Hishou Kyaku (Sólo en el aire)
↓, ↘, → + **P**

Hien Zan
↓ (2seg), ↑ + **P**

Haki Kyaku
↓, ↓ + **P**

Kuusajin **(EX)**
↓ (2seg), ↑ + **T**

Switch Stance
Mantener presionado **PF** (al hacerlo, Kim cambia de posición)
Presionar **TN**, **TF** o **PN** (sin soltar **PF**), para terminar el movimiento

Houou Kyaku
↓, ↙, ←, ↙, → + **P**

Houou Tenbu Kyaku (Sólo en el aire)
↓, ↘, →, ↘, ↓, ↙, ← + **P**

Houou Hiten Kyaku **(EX)**
↓, ↘, →, ↓, ↘, → + **P**

Ryo




Nivel 2

Kououken *
↓, ↘, → + **T**

Kohou
→, ↓, ↘ + **T**

Hien Shippuu Kyaku
↙ (2seg), → + **P**

Zannretsuken
→, ←, → + **T**

Kyokugenryuu Renbuken **(EX)**
→, ↘, ↓, ↙, ← + **T**

Mouko Raishin Sechi **(EX)**
←, ↓, ↙ + **P**

Haou Shoukouken
→, ←, ↙, ↓, ↘, → + **T**

Ryuuko Ranbu
↓, ↘, →, ↘, ↓, ↙, ← + **T**

Tenchi Hakouken (S. Combo de nivel 3) **(EX)**
↓, ↘, →, ↓, ↘, → + **T**

Nakoruru

(Sigue en la página de al lado)



Nivel 2

Annu Mutsube
←, ↙, ↓ + **T**

Rera Mutsube
↓, ↘, → + **T**

Amube Yatoro
→, ↘, ↓, ↙, ← + **T**

Shichikapu Etu
←, ↙, ↓, ↘, → + **P**

Mamahaha Nitsukamaru
↓, ↙, ← + **P** (Para colgarse del halcón)

Mamahaha Tsukamari Kougeki
Presionar **T** o **PN** durante el M. Nitsukamaru



Nakoruru (Continuación)

Movimiento	Comando
Mamahaha Kara Oriru	Presionar **PF** durante el M. Nitsukamaru
Shichikapu Ai	↓, ↘, → + **T** durante el M. Nitsukamaru
Kamui Mutsube	↓, ↙, ← + **T** durante el M. Nitsukamaru
Shichikapu Kamui Irushika	→, ↘, ↓, ↙, ←, →, ↘, ↓, ↙, ←+ T
Shirikoro Kamui Inomi (Super Combo de nivel 3)	↓, ↘, →, ↓, ↘, → + P Presionar **T** o **P** luego de iniciado el movimiento para cancelarlo

Yamazaki



Nivel 3

Movimiento	Comando
Sabaki no Aikuchi	→, ↓, ↘ + T
Hebi Tsukai Joudan	↓, ↙, ← + TN
Hebi Tsukai Chuudan	↓, ↙, ← + TF
Hebi Tsukai Gedan	↓, ↙, ← + PN
Sadomazo	←, ↙, ↓, ↘, → + T
Bai Gaeshi	↓, ↘, → + T
Dokusyu	←, ↓, ↙ + T
Yamiire	→, ↓, ↘ + P
Bakudan Punch (EX)	→, ↘, ↓, ↙, ←, → + T
Sunakake (EX)	→, ↓, ↘ + P
Guillotine	→, ←, ↙, ↓, ↘ + T
Drill	1 giro de 360° + **T** (Presionar rápido)

Rugal



Nivel 3

Movimiento	Comando
Reppuuken	↓, ↘, → + T
Kaiser Wave	→, ←, ↙, ↓, ↘, → + T
God Press	→, ↘, ↓, ↙, ←, → + T
Dark Barrier	←, ↙, ↓, ↘, → + P
Genocide Cutter	→, ↓, ↘ + P
Dark Smash * (EX)	↓, ↘, → + T
Rugal Execution (EX)	→, ↘, ↓, ↙, ←, → + T
Gigantic Pressure	↓, ↘, →, ↘, ↓, ↙, ← + T
Genocide Heaven	↓, ↘, →, ↓, ↘, → + P

Geese



Nivel 3

Movimiento	Comando
Reppuuken	↓, ↘, → + TN
Double Reppuuken	↓, ↘, → + TF
Shippuuken (Sólo en el aire)	↓, ↙, ← + T
Joudan Atemi Nage	→, ↘, ↓, ↙, ← + TN
Chuudan Atemi Nage	→, ↘, ↓, ↙, ← + TF
Gedan Atemi Nage	→, ↘, ↓, ↙, ← + PN
Jaeiken (EX)	→, ↘, ↓, ↙, ← + P
Rising Storm	↙, →, ↘, ↓, ↙, ←, ↘ + P
Deadly Rave (Super Combo de nivel 3)	→, ↘, ↓, ↙, ←, → + PN, TN, TN, PN, PN, TF, TF, PF, PF, ↓, ↙, ← + PF Además de ser una combinación larga y no muy simple, es necesario hacerla rápido para que funcione, pero el resultado bien vale la pena

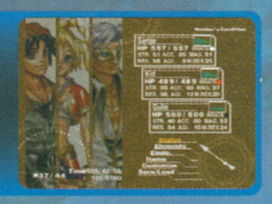
CHRONO CROSS

Por Hernán Fernández

En la segunda y última parte de esta guía, y a pedido de muchos de los lectores que están jugando a este maravilloso RPG de SquareSoft, hemos incluido también una serie de consejos sobre el manejo del juego, las batallas y el sistema de elementos. Para cuando terminen van a tener casi todos los posibles personajes de los 45 que se pueden unir al grupo, así como enormes cantidades de elementos y objetos que van a poder usar en un New Game+, algo que fervientemente recomendamos experimentar. ¡Que lo disfruten!

• EVOLUCIÓN DE LOS PERSONAJES

En CC no se hace uso de los típicos puntos de experiencia sino que las habilidades de nuestros héroes van subiendo a medida que ganan batallas, por eso es conveniente pelear contra todos los enemigos que puedan ver en la pantalla. Cuando derroten a un Boss van a ganar unas Estrellas que representan un gran avance en las características, cantidad de slots para elementos y las Tech Skills de los personajes. Además de poder usar elementos de invocación o Summon, explicados más adelante.



• ATACAR

El campo de batalla está dividido en dos partes, de un lado están los héroes y del otro los malos como en FFVII, con la diferencia que ahora el combate está basado en turnos. Al principio de cada batalla cada personaje tiene varias opciones: atacar, usar un elemento, defender o correr. Todavía no se puede usar ningún elemento porque se necesitan puntos de poder, para conseguirlos tienen que atacar al enemigo. Cuando ataquen pasan a elegir a quien van a atacar, cuando ya hayan elegido el personaje se acercará a su objetivo y otro menú se presentará. Hay tres posibles ataques: débil, medio y fuerte, cada uno con un porcentaje diferente. El ataque débil es más lento y controlado, eso se representa con más posibilidades de pegar pero haciendo mucho menos daño que los otros dos; el fuerte es un ataque con todo así que no es muy manejable teniendo un porcentaje menor, pero si pega hace un gran daño; el medio es un intermedio entre los otros dos. Cuando un ataque tiene éxito, todos los porcentajes suben de acuerdo a la fuerza del mismo. Si se impacta un golpe débil van a subir un poquito, si es el fuerte todos van a llegar al 90% o más de un saque.





• ELEMENTOS



Los personajes usan los elementos para canalizar la energía en poderosos hechizos. Estos últimos son identificados por barras de colores con el nombre en medio, que pueden colocarse en la grilla de elementos de cada personaje. Hay una extensa variedad: desde los que producen ataques mágicos contra el enemigo hasta los que reviven, pasando por los que curan y modifican las habilidades. Otros impiden lanzar elementos de cierto color, cambiar el Field Effect a un color específico o incluso robarle otra materia al contrario.

Para poder usarlos tienen que acumular puntos de poder. Para hacerlo tienen que impactar físicamente en combate a un enemigo. La cantidad de puntos que reciben depende de la fuerza del ataque: 1 del débil, 2 del medio y 3 del fuerte. Cada elemento gasta tantos puntos como el nivel en que está puesto en la grilla de elementos. Hay seis tipos diferentes de elementos que se diferencian por el color:



Blanco: hace uso de las fuerzas de la luz, el contrario es el negro.
Amarillo: el poder de la tierra y la electricidad, el contrario es el verde.
Verde: enfoca la energía de las plantas y el viento, el contrario es el amarillo.
Azul: la fuerza del agua, el contrario es el rojo.
Rojo: el poder del fuego, el contrario es el azul.
Negro: enfoca la energía de la oscuridad. El contrario, lógicamente, es el blanco.

Cada personaje o enemigo tiene un color innato que determina con qué elementos es más poderoso, así como contra cuál es más débil. El Field Effect es cómo están los vientos de la magia en el campo de batalla. Éste está compuesto por tres colores. Aunque al principio son tres colores al azar, éstos se van reemplazando a medida que se usan elementos en el combate e influyen en la potencia de los elementos que se usan. Si el área tiene dos azules, un hechizo azul va a tener gran poder, pero uno rojo va a ser más débil.

• TECH SKILLS

Los Tech Skills son poderes especiales que poseen todos los personajes a ciertos niveles, la mayoría a los niveles 3, 5 y 7. Éstos pueden ser de cualquier índole, desde curar hasta devastadores ataques contra todos los enemigos. Por ejemplo Serge al nivel 3 recibe el Dash&Slash, en el que carga contra un enemigo y le da un tremendo golpe que lo atraviesa; al nivel 5 el Luminaire, en el que se eleva en el aire y hace estallar una enorme fuerza de luz blanca que impacta a todos los enemigos; y al nivel 7 el FlyingArrow, en el que inunda su arma de una tremenda energía y hace puré a un enemigo. También los Tech Skills se pueden combinar entre algunos personajes, por ejemplo, si tienen en el grupo a Serge y a Glenn y los dos con puntos suficientes para usar el Skill de nivel 3 van a poder hacer el X-Strike. No se los describo, véanlo por ustedes mismos.

Las posibles combinaciones para Tech Skills combinados Dobles son (entre paréntesis el nivel del Tech Skill):



Serge (3) y Glenn (3)
Kid (3) y Mel (3)
Guile (5) y Sneff (7)
Norris (7) y Grobyc (7)
Radius (7) y Viper (5)
Karsh (3) y Zoah (7)
Nikki (7) y Miki (7)
Draggy (7) y Leah (7)
Neofio (7) y Turnip (7)

Los Tech Skills combinados triples son:
Serge (5), Leena (7) y Razzly (7)
Serge (7), Kid (5) y Sprigg cambiado de forma a Slash (4)



• SUMMON



Los más poderosos elementos son los de Summon (invocación). Cuando se usa un Summon se trae al campo de batalla a un ser que ayuda a combatir a los enemigos. Saints por ejemplo, trae a un grupo de ángeles que arrasan con los contrarios y curan totalmente al grupo. Pero no resultan fáciles de lanzar, primero de todo tienen que ser lanzados por un personaje con el mismo color innato; segundo, el Field Effect tiene que estar todo del mismo color del Summon que se vaya a usar... conseguir esto mientras los enemigos tiran hechizos es algo medio complicado. Para esto son de gran utilidad los elementos que llenan el área de un solo color, como el YellowField o el GreenField.

• STAMINA



Al principio de un combate cada personaje tiene 7 puntos de stamina. Cada ataque cuesta tantos puntos como su fuerza: 1 el débil, 2 el medio y 3 el fuerte. El personaje puede atacar mientras tenga puntos de stamina y una vez llegue a cero o menos el turno pasa al que sigue. Cuando el segundo ataca, el primero se recupera un poco y cuando el tercero lo hace el primero ya está listo para su turno. De esta manera se forma un ciclo. Este ciclo se rompe cuando se usan elementos. Cada elemento que se usa gasta siempre 7 puntos, si los que se tienen en ese momento no alcanzan el marcador va a pasar a un número negativo y para volver a actuar ese personaje necesito por lo menos 1 punto. Pero como el usar un elemento es instantáneo, los otros personajes no llegan a recuperar todos sus puntos, no permitiéndoles hacer todos sus ataques. Resulta importante controlar el uso de elementos para que los personajes puedan actuar siempre. Si llegado el caso de que todos los personajes tengan pocos puntos y no se puedan recuperar (ya que uno o dos ataques no permiten que los otros recuperen suficientes puntos), pueden hacer que defiendan. Si los tres defienden, el siguiente turno todos empezarán fresquitos con 7 puntos, pero hay que aguantar porque el enemigo siempre lleva a cabo un ataque.

• ALGUNOS CONSEJOS PARA LA BATALLA

• Es aconsejable no lanzar un elemento con los últimos puntos de stamina que queden porque el ciclo se rompería y para la próxima vuelta no habría suficiente stamina, a menos claro que estén seguros que ese ataque va a acabar con el enemigo.

• Lo mejor siempre es usar el primer round para juntar puntos de poder, y del segundo en adelante que uno de los personajes haga uso de un elemento por turno para que no se debilite la stamina del grupo. Esto puede no ser siempre la mejor táctica, ya que por ahí un buen ataque en grupo con elementos puede devastar al enemigo.

• No equipen a los personajes solamente con elementos del color innato del mismo, porque un elemento Anti puede dejar a ese personaje inservible, equípenlo con una variedad de elementos en los niveles bajos. En el nivel uno de la grilla traten de tener siempre un elemento de cada color para poder cambiar de color el Fiel Effect con pocos puntos de poder, muy útil en el caso de los Summons.

• Cuando ya tengan los elementos para llenar el área de un color pónganselo al personaje anterior al que tenga un Summon del mismo color, de esta forma en un turno uno cambia el color del área y el otro inmediatamente usa el Summon.



• Siempre antes de una pelea con un Boss armen el grupo con un personaje del mismo color, uno del contrario y otro cualquiera. El del mismo color recibe muy poco daño del Boss, equípenlo con elementos del color contrario ya que producen un daño normal y con elementos para curar y revivir; si el grupo recibe una gran paliza es casi seguro que éste sea el último en caer. El del color contrario es muy probable que sea el que más daño va a sufrir, pero también el que más va a causar, manténgalo vivo con los poderes de los otros. El de otro color cualquiera es como un intermedio, usando sus poderes tanto para curar como para atacar.

Estos son solo unos consejos generales, ustedes pueden llegar a desarrollar otras y muy buenas estrategias con los que van a castigar duro a sus enemigos.



El Cristal Verde

Desactiven el cristal verde, si quieren pueden recorrer el laberinto buscando algunos elementos y objetos que hay por ahí: un HealAll, un Bushbasher, un Antidote y un AeroBlaster. Después vuelvan a la habitación circular.

El Cristal Azul

Entren en la segunda de la izquierda. Con los cofres controlan las plataformas, vayan a los cofres de abajo a la izquierda, abran el de la derecha. Vayan por la plataforma que giró, a los cofres que siguen déjenlos como están. De los de arriba a la izquierda cierren el de la izquierda, vuelvan y salgan por la puerta de la izquierda. Si antes no pelearon con el Dragoon lo van a encontrar ahora, así que les decimos lo mismo que antes. El único problema acá es el que está montado. El lagarto tiene un ataque de fuego y una carga bastante pesados. Para ganarle hay que usar las tácticas de siempre: Turns y elementos opuestos. Salgan y vuelvan a los cofres de arriba a la derecha y cierren el de la izquierda. Ahora arriba a la izquierda abran el de la derecha, pasen por las plataformas hasta salir por la derecha. Agarren el Sea Charm. Vuelvan a los cofres de arriba a la derecha y abran el de la derecha. Cuando lleguen abajo aprieten el botón azul para bajar la escalera y entren en la puerta azul...

GiantGloop: mikimoko al por mayor. Usen y abusen de los poderes rojos. Traten de que al menos a un personaje le quede siempre un punto de poder, porque este mocoso va a usar BlueField convirtiendo a azul todo el campo de batalla y cuando esto pasa sus poderes se incrementan muchísimo. El poder Iceberg que tira es terrible, sacando alrededor de 200HP a cada personaje. Cuando lo desintegren van a conseguir otra Estrella.

Desactiven el cristal azul y a la habitación circular de nuevo.

El Cristal Amarillo

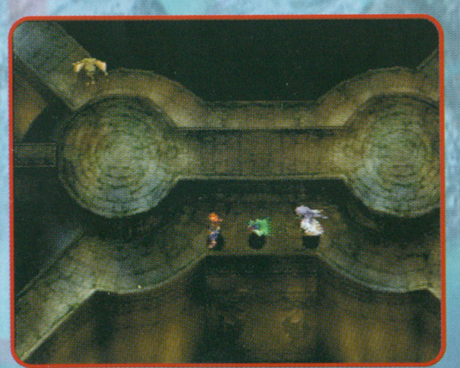
Esta parte tiene un poco de vueltas. Lleguen al otro lado del laberinto circular y subiendo la escalera salgan por la derecha de la pantalla. Acá van a encontrar unas marcas de pies en el piso y una placa que leer. Cuando lo hagan les va a hablar algo de Head, Body y Tail (Cabeza, Cuerpo y Cola respectivamente). Eso nos está diciendo el orden en que ahora están parados los personajes. Pueden cambiar el orden con el botón Select e intercambiar los dos últimos personajes con el artefacto azul en el piso que está a un lado de la puerta. Dependiendo del orden que lo ponga va a tener algún efecto en al laberinto según la siguiente tabla:

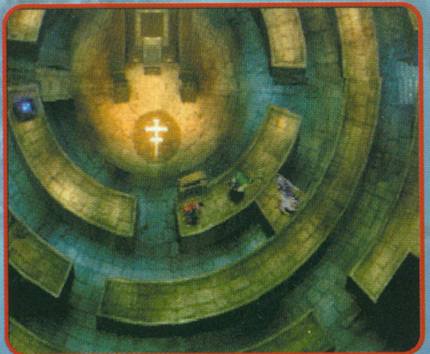
Orden	*Efecto en el laberinto*
Cabeza, cuerpo, cola	Hace aparecer un bloque para llegar hasta el botón azul que baja una escalera.
Cuerpo, cola, cabeza	Levanta otro bloque para llegar a un cofre con un Earth Charm.
Cola, cabeza, cuerpo	Otro que les permite agarrar un ElectroBolt subiendo por la escalera que bajaron antes.
Cabeza, cola, cuerpo	Aparece un bloque que no tiene utilidad.
Cuerpo, cabeza, cola	Hace aparecer un bloque que les cierra la salida.
Cola, cuerpo, cabeza	Sube un bloque que permite llegar hasta un control que baja el centro del laberinto.

Desactiven el último cristal y vuelvan a la habitación del centro. En la pirámide pongan en el grupo a Guile o a cualquier otro personaje de color negro.

El Cristal Blanco

En el bloque central que apareció hay una puerta en







medio, adentro antes de desactivar el último cristal van a tener que pelear con...

SunOfAGun: los tipos de ataques que hace este Boss dependen de sus expresiones faciales, si está riendo va a hacer ataques físicos nada más, si está triste va a usar ShineOn, un poder que deja efectos secundarios en los personajes. Si esta enojado prepárense porque va a hacer muchos ataques físicos contra un mismo personaje hasta matarlo o casi. Una buena provisión de elementos negros alcanzan para terminarlo. Una Estrella va a ser el premio.

Cuando desactiven el cristal blanco va a bajar una plataforma, si van hacia abajo van a encontrar unos nidos con huevos rotos adentro y para arriba van a llegar a terreno familiar.

El Cristal Negro

Vayan a la izquierda y van a ver el cristal negro. Esta parte ya resulta conocida así que no vamos a entrar en detalles. Solo que ahora hay algunos cofres dispersos. Al principio agarren la Capsule cerca del centro. En una salida debajo de la pantalla van a encontrar un MeteorShower, saliendo de acá por la otra salida un Angel Charm y cerca del cristal un Daemon Charm. Cuando lleguen al cristal va a aparecer un...

Bunyip: en un principio este bicho es de color innato rojo, después que le saquen más o menos 300HP se va a transformar su color a negro. Antes que se transforme péguenle solo con ataques físicos y guarden los puntos para después. Apenas se transforme tírenle el TrapFreeFall, es inevitable que lo use y van a ganar uno de los mejores poderes negros. Equipen a todos los personajes con elementos blancos y pónganle a los demás Revive porque Serge es muy probable que termine aplastado contra el piso. Una Estrella va a ser el premio.

Después de desactivar el cristal el circulo va a estar activado, como en el principio del juego. Pero antes de usarlo sería conveniente que volvieran a la habitación circular para grabar el juego antes de continuar.

Vuelvan y usen el ascensor. Cuando estén frente a la puerta Serge va a tener la misma alucinación que antes, pero ahora no se va a despertar en su cama.

Una vez adentro Viper y Lynx los van a estar esperando...

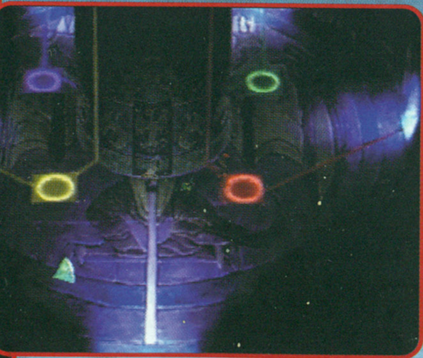


Viper: esta batalla desentona un poco porque resulta fácil y simple, no hay ninguna técnica específica y hasta los poderes amarillos lo dañan. Sólo péguenle y van a ganar una Estrella en recompensa.

Después de la batalla van a ver a Lynx traicionando a Viper y matándolo a sangre fría por la espalda... y asegurándoles a ustedes que enseguida lo van a seguir...

Lynx: la estrategia para vencerlo es la misma que en los Bosses negros anteriores. Revives y Recovers en los otros personajes salvo Serge y que todos tengan elementos blancos. Un personaje negro como Guile también es de mucha ayuda, ya que aunque sus poderes sean negros le hacen bastante daño. Si pueden invoquen al FrogPrince y usen todos los Techs que puedan. Otra Estrella va a ser el premio.

De repente aparece en escena Kid, y después de la escena algo muy raro pasa... ¡Lynx intercambió el alma con Serge! Pero Kid no lo sabe y va a tratar de matarlos. En esta batalla los roles se invierten, y vamos a ver a Serge, Kid y otro personaje del otro lado del campo de batalla. Vamos a tener muy poca vida porque Lynx acaba de perder muchos puntos en la



pelea anterior así que resulta casi imposible ganar. Pero si lograran ganar da lo mismo, porque Kid con un último suspiro los va a vencer de un certero golpe.

Ahora van a ver que la alucinación del principio se vuelve realidad, Lynx acuchilla a Kid enfrente de su cuerpo casi



muerto que ahora contiene el alma de Serge. Uno a uno va dejando fuera de combate a todos los miembros del grupo. Y para terminar destruye el lugar y manda a Serge a un punto intermedio entre los dos mundos, un lugar con el nombre de Dimensional Vortex.





Después de la charla de Harle y cuando se convierta en Serge va a salir por una puerta, salgan por la misma pero del nivel inferior. Sigan saliendo por la misma puerta que salga Serge pero del nivel en que estén.

Cuando salgan Harle se va a unir al grupo. Activen la palanca que está justo debajo de donde aparecen. Agarren el Mythril del cofre de la derecha y el Pendragon Sigil C del de la izquierda. Vuelvan a usar la palanca, agarren el Mythril del cofre y bajen por la escalera. Salgan por el hoyo circular de abajo.

Van a llegar al Hydra Marshes del mundo original. Vayan de cabeza a Opassa Beach y usen el Astral Amulet en la playa. Van a ver que el portal no existe más.

DIMENSIONAL VORTEX

Objetos: 2xMythril, Pendragon Sigil C.
Elementos: Revive.
Enemigos: Total Chaos (N).

Lynx (así vamos a llamar a Serge en ese cuerpo) se despierta en este mundo intermedio, un mundo con apariencia de ser una pintura.

Suban por un lado del árbol y acérquense a la rama con frutas que asoma por la cornisa. Una fruta va a caer y un extraño personaje va a abrir una puerta a la izquierda y va a salir corriendo a buscar la fruta que cayó. En ese momento corran y entren a la casa. Sprigg (el extraño personaje) los va invitar a descansar. Cuando se despierten pueden bajar por la escalera y grabar. Suban, y cuando traten de salir Sprigg se va a unir al grupo.

Nota: Sprigg posee un poder especial llamado Doppelgang con el que puede cambiar su forma a la de algún otro bicho. Para tener la posibilidad de agregar algún enemigo a la lista tiene que ser Sprigg quién le dé el golpe final. Pero no solo cambia al aspecto del bicho, sino también a su grilla de elementos. Hay gran variedad de elementos, así que es una buena estrategia ir aprendiendo los que posee cada bicho.

Salgan de la casa, suban hasta pasar por detrás de la casa y empujen la piedra, bajen y empújenla de nuevo pasando por atrás de la cascada. La piedra va a empujar a otra que les impedía agarrar el Revive del cofre. Vuelvan a la casa de arriba y entren.

ARNI VILLAGE

Objetos: Ninguno.
Elementos: Ninguno.
Enemigos: Radius (V).

Vayan a la casa de Serge y hablen con Marge. Va aparecer Radius y va armar pelea con Lynx.

Radius: No hay ningún secreto, sólo péguenle y usen elementos como siempre. Podrían convertir a Sprigg en un Lagoonate que hace mucho daño por golpe, por ejemplo. Van a ganar otra Estrella y Radius se va a unir al grupo.

TERMINA

Objetos: Infrared Vision Frame, 2xMythril, Smith Spirit.
Elementos: Ninguno.
Enemigos: Dodo (B), BubbaDingo (R), MamaDingo (R), Drongo (V).

Para llegar a Termina van a tener que pasar el Fossil Valley de este mundo. Recórranlo y junten el Infrared Vision Frame y



SHADOW FOREST

Objetos: Mythril, Forest Charm.
Elementos: Capsule, TrapCarnivore.
Enemigos: Bulb (V), Cuscus (V), Wraith (N), Gerridae (Az), Gloop (Az).

dos Mythril.

Una vez en Termina van a poder hacer un par de cosas: el Inn ahora es gratis; en el puesto de Lisa van a encontrar unos cuantos elementos más, si entran en la pieza del fondo Lisa y les va a decir que el padre está en el bosque buscando hongos en Shadow Forest; el soldado cerca del Bar no los va a dejar pasar sin un permiso de Sir Norris; vayan a lo del herrero con Radius en el grupo y Zappa se va a unir y les va a dar el Smith Spirit, con ese objeto van a poder construir el equipo ustedes mismos cuando estén en el mapa del mundo o en un Record of Fate; ahora van a encontrar que cuando entren en la mansión ésta es bastante más chica y pobre, en la habitación de le derecha van a encontrar a Van, después de una larga escena éste se va a unir.

Pasen la primera pantalla y en la segunda agarren el Capsule y el Mythril. En la que sigue, debajo de la cascada van a encontrar al padre de Lisa, no van a poder abrir el cofre que está ahí hasta que le traigan un hongo. Salgan de la cueva y de la pantalla hacia la izquierda. Agarren el TrapCarnivore del cofre y entren al árbol. Salgan por el fondo, maten al Wraith para que pueda salir el hombre de la cueva y en agradecimiento les va a dar el Mushroom. Dénselo al padre de Lisa en la cueva, cuando se lo coma se va a transformar en Funguy y se va a unir. Del cofre agarren el Forest Charm y váyanse de acá.

RUINAS DE VIPER MANOR

Objetos: Mythril Helmet.
Elementos: Ninguno.
Enemigos: Ninguno.

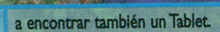
Los guardias los van a





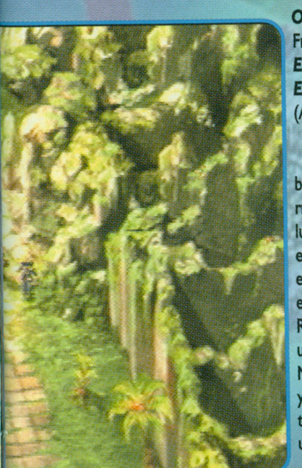
dejar pasar sin problemas. Después de la conversación de Radius y Harle bajen por el pozo de agua que está hacia el sur. Salgan por la cañería que está a la izquierda, en esa especie de laberinto van a encontrar un Mythril Helmet. Suban por la escalera de arriba a la izquierda de esta pantalla y van a llegar a las celdas. Entren por la puerta custodiada





por los guardias, Norris va a reconocer a Lynx y después de una charla en la que se unen Radius y Harle, Norris se va a unir. Van a aparecer en los muelles de Termina, usen el bote y viajen hacia El Nido Triangle.

EL NIDO TRIANGLE



Objetos: 2xMythril, Star Fragment.
Elementos: Ninguno.
Enemigos: Schoolmates (Az), Puffy (Am).

Ahora van a tener el bote de Norris para recorrer el mundo. Hay muchos lugares con cosas útiles que encontrar: dentro de la casa en Hermit's Hideaway van a encontrar un Resistance Ring y subiendo la escalera un Energizer Suit; en Viper Manor Bluffs hay 5xMythril y una Capsule; pueden visitar Guldove y comprar unos buenos elementos, van a encontrar también un Tablet.

Cuando terminen de pasear, vayan al centro de las tres islas al sur. Busquen por el medio de la zona iluminada del agua y respondan Yes. Agarren un Mythril del cofre a la derecha y bajen por la escalera de la izquierda. En la que sigue agarren otro Mythril y del cofre del medio que está protegido por unos cuantos peces consigan el Star Fragment. Con este objeto van a poder reclutar a otro personaje más adelante.

SKY DRAGON ISLE

Objetos: Our Favorite Martian Frame.
Elementos: Ninguno.
Enemigos: MegaStarky (B).

Esta isla esta a la izquierda de la isla principal. Cuando lleguen hablen con la gente y suban las escaleras. El hombre que está arriba les va a decir que hay un terrible monstruo que ataca solamente a los que tengan un Star Fragment... Oops... cuando abran el cofre van a enfrentar a...

MegaStarky: este colosal marcianito tiene mucho HP y usa poderes blancos que afectan a todo el grupo. Equipen a todos los personajes con elementos negros, aunque ya a esta altura hacen más daño los golpes físicos que alguno elementos que se usen. Por eso usen un Diminish al principio, esto reduce el daño de los elementos a la mitad. Usen las tácticas habituales, y tengan a mano unos HealAll o RecoverAll.
Después de la pelea persigan al marcianete, agárrenlo apretando la X y Starky se unirá al grupo.

Bajen por la escalera y vuelvan a subir, ahora va a haber un hombre que les va a dar el Our Favorite Martian Frame.



EARTH DRAGON ISLE

Objetos: 2xMythril.
Elementos: Capsule.
Enemigos: Fossicker (Am), YellowBelly (Am), Bomber (N).

Al norte del continente van a encontrar esta isla. Agarren la Capsule a la derecha de la pantalla, vayan hacia el fondo y se van a hundir en las arenas movedizas. Una vez en las cavernas pueden dejarse caer por dos caminos distintos, en los dos van a encontrar un Mythril y no importa cual elijan, después pueden volver a entrar. Debajo de todo van a encontrar el camino bloqueado por una cosa extraña, examínenla y suban por la escalera para salir por el géiser de arena. Salgan de la isla.

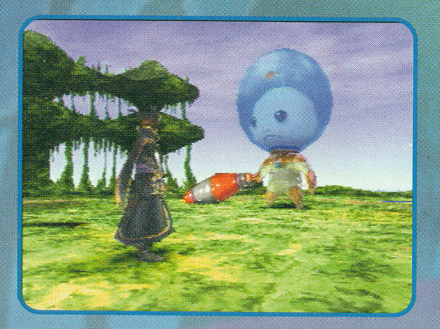
MARBULE

Objetos: Ninguno.
Elementos: Ninguno.
Enemigos: Ninguno.

Marbule se encuentra al sudeste del mapa. Esta isla está habitada por fantasmas, por eso el gran explorador Toma está en esta isla. Hablen con él y les va a contar de unas voces que se oyen por las noches. Vayan a la puerta cerca de la entrada de la isla y duerman ahí. A la noche se van a despertar por las voces, así que elijan "Chek it..." para levantarse a investigar. En el puente van a encontrar a una sirena que se lanza al agua y escapa. Cuando se levanten a la mañana la sirena les va a decir que quiere ir con ustedes hasta el S.S. Zelbess.

S.S. ZELBESS

Objetos: Handle, Monster Mouth Frame, Frypan Ag47, Fiddler Crab, premios de la ruleta, premios del Grand Slam.
Elementos: Ninguno.
Enemigos: Sage (B).





El barco está al nordeste de la isla central. Una vez arriba suban hasta la cubierta y bajen por la escalera de la derecha. Vayan hasta el fondo del pasillo y entren por la puerta de arriba. Después de la escena entre Fargo e Irenes salgan y bajen a la siguiente cubierta. En la primera puerta a la derecha van a presenciar un acto de magia de Sneff, la puerta que sigue está cerrada y en la tercera un hombre les va a pedir pasar. Cuando salgan este hombre va a pasar por la puerta custodiada y para que ustedes puedan pasar van a tener que conseguir un permiso del capitán Fargo. En la puerta al fondo a la izquierda van a encontrar un Inn donde descansar y grabar. Vuelvan a ver al capitán para pedirle el permiso de paso y les va a ofrecer una apuesta en el casino, si ganan ustedes los va a dejar pasar y si pierden se va a quedar con el bote. Acepten el desafío, vayan a la puerta que está justo debajo de la del capitán y jueguen. Es inevitable que pierdan, el capitán saca siempre Nortes y ustedes tarde o temprano van a sacar un sur. Ahora sin bote no van a poder abandonar el S.S. Zelbess. Cuando el capitán se vaya ustedes pueden seguir jugando para obtener algún premio. Para sacar casi siempre norte pongan pausas hasta que la punta roja quede en el sur o muy cerca, saquen la pausa e inmediatamente después aprieten X. Van a poder intercambiar los puntos por los siguientes premios:

Rank 4	500-950 puntos	un Bone
Rank 3	1000-4950 puntos	un Iron
Rank 2	5000-9950 puntos	un Mythril
Rank 1	10000 puntos	un Rainbow Shell
		un Denadorite

Si van al Inn van a ver al que atiende bajando la escalera que está atrás del mostrador... que da justo al casino... Ahora vayan a donde actuó Sneff y van a llegar justo para otra presentación. Pero ahora los voluntarios van a ser ustedes y Sneff los va a convertir en gatos, cuando pase esto salgan corriendo y vayan al Inn. El empleado no va a estar así que suban la escalera y lo van a ver manipulando una máquina con la que hace trampa en la ruleta. Si examinan la máquina van a agarrar





un Handle que es la palanca de la máquina. Salgan del Inn y vayan al nivel superior. Ahora van a poder entrar por el agujero de al lado de la cocina por donde entra el otro gato. Hablen con el gato que está adentro y les va a dar el Monster Mouth Frame. Del cofre agarren el Frypan Ag47 y salgan. Por una soga en la cubierta pueden pasarse al barco de Nikki y entrar en los dos vestuarios. Después vuelvan al barco de Fargo. Vuelvan al Bar, van a encontrar a Solt y Peppor en el escenario. Entren por el agujero de la pared, hablen con Sneff y este los va a volver a la normalidad. Vuelvan a ver al capitán, van a ver una conversación con Nikki, cuando terminen desafíenlo de nuevo. Vuelvan al Casino y cuando Fargo juegue va a perder, les va a devolver el bote y los va a dejar pasar al Grand Slam. Bajen de nuevo y ahora el guardia los va a dejar pasar. Ahora salgan por una de las tres ventanas y sigan al hombre que entra y sale por ellas. Cuando hablen con él díganle "Where's the Dead Sea?" y después "Of Course".

Sage de Marbule: Este Sage usa siempre un elemento Turn seguido de un ataque con un elemento contrario. Usen también los Turn contra el y elementos negros. Usen más los elementos que aumentan o disminuyen la fuerza y la defensa o el Diminish que reduce el daño de los elementos. De premio, una Estrella y el Fiddler Crab con el que van a poder entrar al Dead Sea.

Nikki va a aparecer y los va a invitar a su barco. Suban a la cubierta y hablen con el hombre arriba del mástil. Entren en el vestuario y después de la charla Irenes va a pedir unirse al grupo.

Ahora pueden volver al barco y participar del Grand Slam. En la habitación donde pelearon con el Sage bajen por la escalera y van a encontrar una jaula donde unos monstruos se están peleando. Si deciden pelear van a poder elegir tres monstruos de los que tiene Sprigg en su lista de posibles transformaciones del Doppelgang. Para vencer tienen que ganar tres rounds, pero el problema es que no se pueden usar los mismos monstruos dos veces. En este punto del juego van a poder ganar como máximo dos peleas, la tercera resulta imposible hasta que Sprigg no aprenda más bichos. Los enemigos son:

1ra. ronda	*Premio*
Gloop (R) Taurminator (R) Beeba (Am)	→ Stamina Belt
2da. ronda Gobledygook (R) Cybot (Am) Spearfisher (Az)	→ Resistance Belt
3ra. ronda Airframe (N) Cassowary (Am) Cuscus (V)	→ Dreamer's Scarf



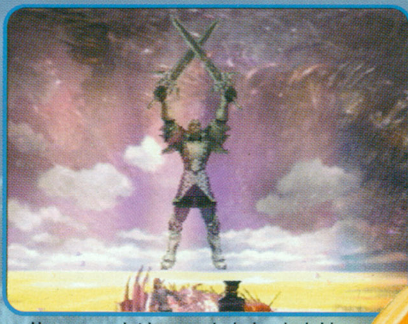
Después vuelvan al Casino y van a encontrar a Sneff jugando y ganando como loco. Síganlo hasta su habitación (la que está al lado de donde actúa) y después de la escena se va a unir al grupo. Vuelvan al bote y vayan al...











DEAD SEA

Objetos: Garai's Keepsake, Resistance Ring y Energizer Suit (si no los agarraron antes).
Elementos: Ninguno.
Enemigos: Ninguno.

Acérquense con el bote adonde aparece el nombre del lugar y usen el Fiddler Crab. Cuando entren a la Death's Door van a encontrar a Radius. En el camino hay una espada clavada en el piso, es la maligna Masamune. No van a poder pasar, porque cualquiera que lo haga se volvería irremediablemente loco, pero sin embargo Radius sabe como pasar. Van a necesitar conseguir la Einlanzer, la espada dragón. Pero para conseguirla primero vayan a Hermit's Hideaway y Radius les va a dar el Garai's Keepsake.

ISLE OF THE DAMNED

Objetos: Carapace, Golden Tiara, Einlanzer.
Elementos: Earthquake, Inferno.
Enemigos: WillO'Wisp (R), Dead Head (N), Dead Beat (N), WightKnight (N), Airframe (N), Garai (B).

Ahora vayan a la isla que está a la derecha, la Isle of The Damned. En la primera pantalla después de que maten al bicho de fuego y se abra la caverna van a encontrar dos cuevas más con la entrada congelada, para poder entrar tienen que luchar contra esos bichos tipos lámparas prendidos fuego justo en la entrada. Cuando termine la batalla el bicho va a explotar provocando que el hielo se derrita. De la cueva de arriba agarren el Earthquake y de la de abajo un Carapace. En la que sigue entren por el esqueleto y salgan justo al lado del lugar por donde entraron. Acérquense al espejo y usen el Garai Keepsake. Ahora van a poder atravesarlo. En la nueva pantalla atraigan la llama hasta la armadura que está abajo con lo que se va a despertar, si pelean con ella van a ganar el Golden Tiara y del otro lado del arroyo hay una pared de hielo con un Inferno adentro. Entren por la cueva del medio, examinen la lápida negra, Radius va a aparecer y luego...

Garai: para esta batalla es aconsejable (por no decir necesario) que tengan a Harle en el grupo. Ésta se puede decir que es la primera batalla realmente dura. Garai usa todos ataques físicos y Tech Skills. Pero cada uno de ellos con efectos devastadores. El Tech Skill de Harle Moonshine es muy importante, éste protege a todos los miembros del grupo. Equípense con gran cantidad de poderes para debilitar a Garai como Weaken, LoRes y Numble; o para fortalecer a los personajes como Strengthen, HiRes y Nimble. Muchos de curación y todos los Revive que tengan. De premio una Estrella y la Einlanzer.

DEAD SEA

Objetos: 2xScrew, 4x Mythril, Resistance Belt, Kung-Fu Shoes, Earring of Light, Stamina Ring, 2xFeather, Trashy Tiara, Station Pass, Prop Sword, Medical

Book, Screwy Dress.
Elementos: AntiRed, AntiBlue, AntiYellow, AntiGreen, Capsule, FreeFall, Purify, HolyLight, HealAll, CurePlus, SealAll, HellBound..
Enemigos: Geos (N), Highwayman (N), Robo Ducky (B), Gremlin (V), Mannequeen (Am), Tragedienne (R), Miguel (B).

Vuelvan a Death's Door, ahora con la Einlanzer van a poder pasar. El Dead Sea es un enorme mar de hielo con construcciones que van a poder visitar y cofre con elementos Anti.

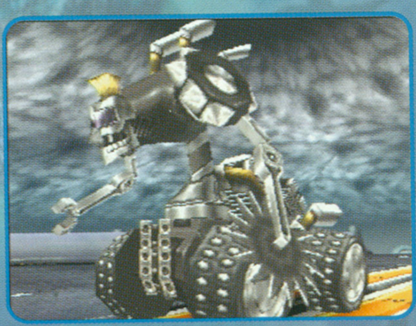
Primero agarren el AntiRed y entren a las Highway Ruins. De la primera pantalla salgan por el hielo hacia el norte. En la primera calle que llegan van a encontrar al fondo un Screw, suban la larga escalera ya arriba agarren otro Screw del cofre. Sigan hacia la derecha, cuando lleguen a la calle al fondo van a encontrar un Mythril y salgan de la pantalla hacia el sur por esta calle. En el siguiente cofre hay un FreeFall. Ahora suban por la escalera, agarren la Capsule de la parte sur de la calle y salgan por el norte. El camino está bloqueado por...

Highwayman: éste es un robot gigante con ruedas, que tira nubes de gas que dejan a casi todos los personajes en estado negro lo que disminuye el porcentaje a pegar. Para curar esto es importante equipar antes de la pelea a todos los personajes con BlackOuts. Un pequeño detalle, traten de que nunca quede el Field Effect totalmente negro porque el ataque Rampage del robot resulta tremendamente devastador. Después de la pelea van a ganar otra Estrella.

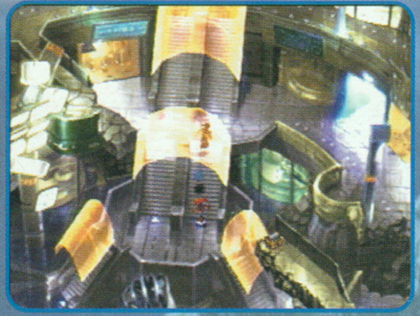
Salgan de la pantalla por esta calle, agarren el AntiBlue y más adelante el AntiYellow. Entren en las City Ruins, apenas entran a la derecha van a encontrar un Resistance Belt. En la torre de la izquierda van a hallar una consola, Norris va a aparecer y va a tratar de hacerla andar. A la izquierda escondido atrás de unas cajas hay un cofre con un Earring of Light. Salgan y vayan a la casa de la derecha de la pantalla, adentro hay un Kung-Fu Shoes. Más abajo hay otro cofre con un Stamina Ring. Salgan por el sur, agarren el AntiGreen y entren en Tower of Geddon.

Suban por la escalera, en el primer piso van a encontrar un Feather y en el segundo un Mythril. En el primer piso salgan por la puerta iluminada. Hablen con el fantasma que está a un lado de la escalera y síganlo, van a encontrar el Station Pass. A la derecha sobre el tren van a encontrar un Purify, sigan por arriba del tren y agarren más adelante un HolyLight. Salgan por la puerta luminosa, agarren el Medical Book y vuelvan a la habitación del principio. Ahora suban al segundo piso y activen el botón que está a la izquierda de la pantalla. Manden el ascensor al 1F, bajen y agarren el Trashy Tiara del ascensor. Salgan por el agujero del segundo piso a la izquierda. Van a ver aparecer un fantasma de un chico, tienen que seguirlo, pero antes pueden agarrar algunas cosas que hay por acá, arriba a la derecha hay un CurePlus, a la izquierda un HealAll, abajo a la izquierda un Feather y arriba a la izquierda la Prop Sword. Ahora salgan por la puerta de la izquierda de la pantalla.











Van a encontrar una especie de avión estrellado adentro del edificio, agarren para la izquierda y suban la escalera, acá van a encontrar un SealAll y más arriba un Mythril. Salgan por arriba a la derecha. Agarren el Diminish a la izquierda y entren por el vórtice del fondo de la habitación. Antes de seguir a los chicos fantasmas agarren el Screwy Dress y el HellBound.

Cuando salgan examinen la placa que está a la derecha del campanario después de la escena con los chicos fantasmas van a tener que pelear con Miguel para poder volver el Dead Sea a la normalidad.

Miguel: Primero de todo, como Miguel es blanco, Lynx la puede pasar muy mal, así que equipen a los demás personajes con Revives y elementos de curación. Hace uso de la combinación TurnBlack seguida de un elemento blanco como el HolyDragSwd, en el cual una espada de luz aparece en su mano y de un solo golpe puede matar a un personaje negro como Lynx. Más adelante en la pelea Miguel va a lanzar HolyLight así que preparen un TrapHolyLight para cuando la lance. A esta altura los ataques físicos hacen más daño que la mayoría de los elementos, así que hagan uso de los elementos que mejoran o empeoran las características. Premio: una Estrella y un Dreamer's Scarf.



Después de la destrucción del Dead Sea van a ser rescatados por el Sky Dragon y depositados en la isla de Marbule. Ahora el vértice de Opassa Beach y el de Hydra Marshes volvieron a la normalidad. Vayan a Opassa



Beach y pasen de mundo. En la playa van a encontrar a un chico que los están atacando unos Shadow Cats pero cuando lo vean a Lynx van a desaparecer. Vayan a Arni Village que está desierta y agarren un Rainbow Shell del carrito del medio. Salgan y vayan a Termina.

TERMINA

Objetos: Tear of Hate.
Elementos: Ninguno.
Enemigos: Shadow Cat (N), Tutanshaman (R).

Van a tener que atravesar de nuevo Fossil Valley y ahora está plagado de Shadow Cats. Una vez en Termina van a encontrar que la ciudad fue tomada por el ejército de Porre. Vayan al Bar, la mujer que atiende les va a abrir la puerta que estaba cerrada desde el principio del juego. Adentro van a encontrar a Guile escondido. Examinen la pared del fondo a la izquierda y van a entrar a una habitación donde van a encontrar a Zoah y Karsh, durante la conversación les van a dar el Tear of Hate. Para ir a rescatar a Lady Riddel de Viper Manor van a tener que elegir a alguno de los dos, es recomendable que elijan a Zoah. Si van al Smithy de Zappa van a ver que saca volando a un guardia que quería cerrarle el negocio. Si hablan con él y Zippa, les va a decir que puede hacer cosas



grossas con un Rainbow Shell.

Nota: ahora pueden visitar a los dobles de los personajes que tengan en el grupo: vayan con Zappa a visitar al Zappa de este mundo, con Van a la mansión o con Funguy a la habitación atrás del Shop de Lisa.

VIPER MANOR

Objetos: Prison Key, Humour, Denadorite, Magic Seal, Viper's Venom, Rainbow Shell..
Elementos: Deluge, Nimble.
Enemigos: Lantern Jaw (R), Spearfisher (Az), Roachester (Az), Porre PVT (B), Orcha Maléfico (R), Grobyc (N), Guillot (Am).

Los guardias los van a dejar entrar en cuanto vean a Lynx. Entren en la mansión, y después de la escena vayan hacia la izquierda y en la segunda puerta van a encontrar a Norris. Les va a informar que Riddel está prisionera y van a poder llegar a la prisión a través del sistema de alcantarillas de Viper Manor y les va a dar la Prison Key. Ahora vayan por el pasillo a la derecha de la entrada y entren en la segunda puerta, ésta es la habitación de Zoah y van a encontrar el cofre que antes no se podía abrir. Pongan a Zoah en la cabeza del grupo y ábranlo, Zoah aprenderá su Tech Skill de nivel 7, Toss&Spike.





Las alcantarillas tienen dos posibles entradas, una está en la cocina de Orcha y la otra en el pasillo a la salida de la misma cocina. No importa por cual bajen, ya que la corriente los va a llevar al mismo lugar. En estas nuevas alcantarillas primero vayan por el agua y empujen un barril al agua, si siguen por el agua van a encontrar un Denadorite en otro cofre. Salgan de esta pantalla por la derecha y van a encontrarse el camino bloqueado por una reja, aprieten varias veces X en las rejas y un bicho que esta sobre un cofre se va a asustar dejando caer el cofre por la cascada, más adelante van a poder agarrar un elemento Deluge de ese cofre. Vuelvan adonde llegaron a esta parte pero ahora vayan por arriba, agarren el Humour de un cofre y empujen el otro barril. Ahora se tiene que haber formado un puente donde pueden llegar a la Sala de Control de Flujo de Agua. En la válvula elijan "Tighten it" con lo que se va a cerrar una compuerta y el flujo va a bajar. Ahora vayan todo por el agua hasta la esquina superior izquierda de la pantalla y suban la escalera. Vuelvan a bajar por la cocina y atravesando el agua entren por el pasillo de arriba. Van a encontrar un Magic Seal y al lado una especie de moco, todavía no se puede hacer nada así que vuelvan y agarren por el otro pasillo. Salgan por el pasillo de arriba a la derecha, en el fondo van a encontrar otra válvula con la que van a abrir una compuerta. Vuelvan y ahora pasen por abajo del puente. Otra válvula que abre otra compuerta. Vayan por el agua hacia la derecha y suban por las escaleras. Al fondo a la derecha agarren un Nimble de un cofre y por el agua pasen por la compuerta que abrieron antes, suban la escalera, usen la válvula de nuevo y pasen por el otro túnel, cuando vayan acercándose a la escalera... Oops!, sorpresa... un bicho enorme trata de morfarse al grupo.

Roachester: bicho feo si los hay, y lo asqueroso es que tiene a todos sus hijitos colgados del lomo... puajj. Lo más feo del bicho es la apariencia, porque sus ataques no son muy poderosos para un grupo de alto nivel. Usando algunos de los elementos o Tech Skills más poderosos, ya está... puré de bicho. Premio: una estrella.




POWER®
ALL
SIEMPRE MAS
REPARAMOS TODAS LAS MAQUINAS (SERVICE PROPIO)
COMERCIO ADHERIDO A LA CAMARA ARGENTINA DE VIDEOJUEGOS
ENTREGA A DOMICILIO EN TODO EL PAIS POR CONTRAREEMBOLSO
AV. RIVADAVIA 2988 (FRENTE A PLAZA ONCE)
CAP. FED. - TELEFONO: 4865-8178
ABIERTO DE LUNES A SABADOS DE 9 A 20 HS.
E-MAIL: CONTACTO@POWERALL.COM.AR
NUEVA DIRECCION DE INTERNET: WWW.POWERALL.COM.AR



VIDEO GAMES & ELECTRONIC PRODUCTS

"PIONEROS EN VIDEO JUEGOS"

UNICAMENTE VENDEMOS POR MAYOR

ACERCATE, TENEMOS MUCHO PARÁ OFRECERTE!

COMERCIO ADHERIDO A LA C.A.V.I.

ENVIOS A TODO EL PAIS

WWW.POWERARGENTINA.COM

TE. (011) 4867-4277 • ESTACIONAMIENTO SIN CARGO

DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO NAKI®









Suban la escalera, de las tres posibles subidas la única que interesa es la de le derecha, donde van a encontrar a Fargo dormido. Después de la escena salgan de la celda y graben en el Record of Fate de la derecha. Entren por la puerta donde van a encontrar al Orcha maléfico a punto de torturar a Riddel.

Orcha: el cocinero del infierno pichulais... nada nuevo. Usen los Tech Skills y los elementos más poderosos y listo. De premio, otra estrella y que Orcha se une al grupo.

Después de la pelea pasan directamente a una escena en la entrada de Viper Manor, donde Norris huye con Riddel y ustedes deben distraer a los guardias para que puedan lograrlo. Todavía no pueden salir de acá, así que salgan por el fondo hacia la habitación central. Ahí van a ser rodeados por guardias de Porre y van a tener

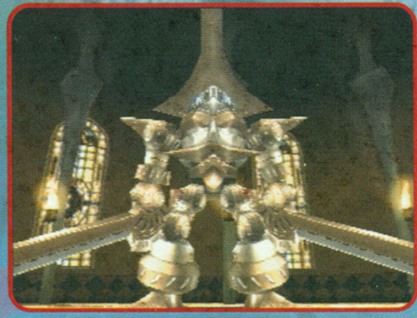


que pelear contra unos guardias, después de la lucha se va a acercar interesado Grobyc el cyborg asesino de Porre.

Grobyc: esta máquina de matar no resulta tan difícil pero posee algunos elementos bastante fuertes. Como siempre los Tech Skills juegan un papel primordial en la batalla junto con elementos de nivel 5 o más. Casi al final de la batalla usa un elemento que le permite atacar hasta dejar en rojo a algún personaje. Cuando haga esto curen enseguida a la víctima antes de que la termine. Los elementos de ataque blancos producen muy buenos resultados en Grobyc. Premio: una estrella.

Pero no es momento para descansar...

Guillot: este robot guardián está equipado con dos enormes hojas de espada con las que hace sus ataques así como hace uso de su poder HotEdge, con el que saca cerca de 200 HP por golpe. Aunque sus ataques sean pesados no tiene muchos HP, con lo que en una sola vuelta o dos ya lo pueden ir dejando como para usarlo de tacho de basura. Después de la pelea el robot se va a volver a levantar, y los va a perseguir hasta la biblioteca donde ahí si se va a llevar a cabo la pelea final. Este sujeto no tiene mucho secreto, sólo péguenle como saben hacer y listo.





Después de la pelea Grobyc y el viejo los van a ayudar a escapar. Cuando salgan del granero Grobyc se va a unir al grupo.

Nota: cuando salgan de Viper Manor pongan a Norris en el grupo y vuelvan a entrar. Vayan de nuevo al cuarto del Norris de este mundo, hablen con él y les va a dar el TopsShot a Norris, su Tech Skills de nivel 7. Bajen a la habitación que tenia trampas y busquen en la columna de la izquierda, van a encontrar un botón, apriétenlo. Empujen la estatua de la serpiente a su nicho, y salgan por la pared que se acaba de abrir. Agarren el Viper's Venom y el Rainbow Shell. Vuelvan a la habitación del trono y salgan por la derecha -donde antes había siempre un robot- crucen el puente y van a llegar a una habitación con cuatro estatuas. En el fondo hay un cartel que dice "Respect my behind" o sea "Respeten mi parte de atrás". Empujen las estatuas a sus





nichos y cuando suba el cofre ábranlo por la parte de atrás. Adentro hay solamente una carta de Solt y Peppor. Ahora ya pueden irse.

HERMIT'S HIDEOUT

Objetos: Ninguno.
Elementos: Ninguno.
Enemigos: Ninguno.

Primero de todo, ¡Sáquenle todo el equipo y las materias a Harle! En esta parte del juego ella abandona el grupo y no sería agradable que se llevara algunas cosas importantes. Ya en la isla bajen por el tronco quemado y van a encontrar a todos adentro. Hablen con Riddel y se va a unir al grupo. Cuando ella les ofrezca dormir acepten. Serge y Kid van a atacar la isla. Por suerte Fargo los va a rescatar con Polly, su perico gigante y los va a llevar al S.S. Invincible. Bajen la escalera hacia adentro del barco y van a encontrar al General Viper discutiendo con Fargo. Viper va a cortar la pelea y se va a unir al grupo, para no ser menos Fargo lo va a imitar. Y como si fuera poco Marcy va a llegar corriendo para unirse también. ¡Karsh también!... ¡parece que es fashion esto de unirse al grupo!. Después que armen el nuevo grupo van a ir al Sea of Eden. Ahí van a encontrar a Harle y les va a decir que la entrada al Sea of Eden no está ahí, si no en el otro mundo. Y que para poder entrar va a ser necesaria una reliquia de cada uno de los seis dragones y que como Lynx no va a poder ser. Harle va a hacer una pregunta, no importa lo que respondan ella se va a ir del grupo.

ISLE OF THE DAMNED

Objetos: Eyeball, Mixed Bones, MementoPendant.
Elementos: Revenge.
Enemigos: WillO'Wisp (R), AirFrame (N), Dead Head (N), Solt (Am), Peppor (Am).





Solt y Peppor: no se confíen, porque ahora estos dos salames están con todas las pilas y pueden hacerlos sufrir. Los ataques físicos de Solt pueden ser terribles, pegando hasta cinco veces seguidas que pueden hacer doler mucho a cualquiera de nuestros personajes. Usan muchos poderes amarillos muy poderosos, así que lo único que queda hacer es concentrar todos los ataques en uno solo para después terminar al segundo. La mayor provisión posible de elementos de curación y revivificación posibles tampoco vendría mal. Es indispensable tener un miembro amarillo equipado con al menos un Revive y curaciones varias. Premio: Karsh aprende su Tech Skill de nivel 7: Axiomatic y recibe el MementoPendant.

Pongan a Karsh en el grupo antes de entrar. De la cueva de arriba a la izquierda van a sacar unos Mixed Bones y de la de abajo a la derecha un Eyeball. En la pantalla siguiente hagan el mismo recorrido que antes, por adentro del esqueleto y en la nueva pantalla usen el Garai Keepsake con el espejo para poder pasar. En esta pantalla en la cueva de abajo van a encontrar un Revenge. Saliendo por la cueva del medio van a encontrarse con Solt y Peppor que acusan a Karsh de la muerte de Dario.





HYDRA MARSHES

Objetos: Ancient Fruit, Pendragon Sigil B.
Elementos: Ninguno.
Enemigos: SnibGoblin (V), SnobGoblin (V), De-Hydrate (N).

Una vez acá salgan por la izquierda de la pantalla, sigan por las ramas hasta que encuentren un BubbaBeeba siendo atacado por unos Goblins, ayúdenlo y les va a dar la Ancient Fruit.



Sigan adelante, más adelante van a encontrar que el suelo colapsó tal cual pasó en el mundo original. Bajen y van a enfrentar al...

De-Hydrate: este es el esqueleto fantasma de una Hydra. No hay mucho que decir, comparado con los últimos bichejos que les tocó pelear es muy pero muy fácil. Después de la pelea van a recibir el HydraShadow, el Tech Skill de nivel 7 de Steena.

Agarren del cofre un Pendragon Sigil B y suban. Para salir de acá vayan hacia el norte, en la que sigue a la derecha, ahora abajo a la derecha, abajo a la derecha y por último la salida.



GULDOVE

Objetos: SapphireBrooch, Emblem.
Elementos: Ninguno.
Enemigos: Orlha (AZ).

Ni bien desembarquen en Guldove van a ver a un chica llamada Orlha que palizea mal a unos guardias de Porre. El capitán al ver a Lynx corre a pedirle ayuda y la chica se abalanza en busca de más sangre.

Orlha: esta chica basa sus ataques y Tech Skills en artes marciales. Es dura pero si se la enfrenta con unos cuantos poderes rojos de nivel 4 o más y uno buenos Tech Skills no hay problema. Traten de no tener ningún personaje rojo en el grupo, si no Orlha lo va a atacar duramente siendo muy probable que muera en los primeros rounds.

Después de la batalla Orlha les va a dar el SapphireBrooch con el que van a poder reclutarla cuando vuelvan a ser Serge.

Ahora vayan a la izquierda hasta la torre que está más a la izquierda y muéstrenle a Direa el Tear of Hate. Direa les va a dar el Dragon Emblem.

MARBULE

Objetos: Ninguno.
Elementos: Ninguno.
Enemigos: Lagoonate (Az), Mantarrey (Az).

Pongan a Fargo en el grupo, vayan al S.S. Zelbess y busquen al Fargo de este mundo en su cabina al fondo del pasillo. Ahora va a venir una muy larga escena en que su Fargo toma el control del barco y lo lleva a Marbule. En ese lugar Nikki lleva a cabo un concierto con el que los fantasmas de la isla se vuelven reales.

Cuando abandonen el barco Fargo va a recibir su Tech Skill



de nivel 7 Invincible. Maten a todos los bichos de la isla. Cuando hayan terminado con los bichos se va a escuchar un aullido de un dragón a la distancia. Ahora ya están listos para pelear contra los seis dioses dragones.

Nota: Vuelvan al Zelbess, bajen por la escalera y entren en la primera puerta. Ahí van a encontrar a Miki muy aburrida y si le hablan se va a unir.

GULDOVE

Objetos: Ninguno.
Elementos: Ninguno.
Enemigos: Ninguno.

Vayan de nuevo hacia la torre izquierda superior a ver a Steena. Muéstrenle el Dragon Emblem al guardia de la puerta, hablen con Steena y ella les dirá que les va a dar el Dragon Tear cuando le lleven las reliquias de los seis dioses dragones.

Nota: ahora pueden poner a Orcha en el grupo y con el adelante ir a hablar con Belcha el cocinero de Arni Village para recibir el DinnerGuest, el Teck Skill de nivel 7 de Orcha. También pueden encontrar el de Funguy volviendo a Shadow Forest original y examinando el hongo que creció en la cueva donde lo encontraron originalmente.



LOS SEIS DRAGONES

Para comenzar con la búsqueda de los dragones primero vayan al Sky Dragon Isle en el mundo paralelo y hablen con el dragón. Éste les va a decir que venzan a todos los demás dragones primero y que luego vuelvan con él.

Ahora va a empezar una parte verdaderamente dura, antes de cada pelea armen el equipo con un personaje del color del dragón y uno del contrario. Equípenlos a todos con armas de Denadorite como mínimo y los más poderosos elementos que tengan contrarios al color del dragón.

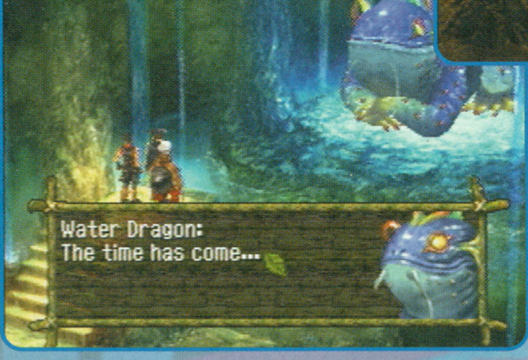
Algo más que importante, vayan a Marbule y compren varios de todos los elementos Trap que encuentren. Van a necesitarlos porque cada dragón usa un terrible poder que podría acabar con el grupo. Con esto zafan del golpe y de paso se ligan un poderoso elemento.

Nota: pongan a Fargo en el grupo cada vez que peleen con un dragón y usen su Tech Skill para robarle algo. Si llegara a fallar escapen y vuelvan a pelear de nuevo hasta que lo consigan. Después pueden salir de la isla y armar el grupo como más les convenga para ganar la batalla.

WATER DRAGON ISLE

Objetos: Blue Relic.
Elementos: BlueWhale.
Enemigos: Lagoonate (Az), Mantarrey (Az), Sidesteppa (Az), Water Dragon (Az).

Otra vez en este lugar, para empezar salgan de la pantalla por el norte, en la que viene por la escalera del medio, la que da a la cueva. En la que sigue por abajo y por último a la derecha.



Water Dragon: este es él más débil de los seis dragones. Atáquenlo físicamente hasta que juntes puntos para lanzar todos los Tech Skills que puedan. Tengan a mano unos Medicine porque después de los ataques con Deluge que haga el dragón los va a dejar en estado Flu, cuando se está así se recupera Stamina a un índice muy bajo. Láncenle en cuanto puedan un TrapIceberg y cuando ya esté herido hagan que Fargo lo robe para conseguir el Blue Plate. Premio: una estrella, el BlueWhale y el Blue Relic.

EARTH DRAGON ISLE

Objetos: Explosive, 2xDenodarite, Yellow Relic.
Elementos: ThundaSnake.
Enemigos: Rockroach (Am), YellowBelly (Am), Earth Dragon (Am).

Acuérdense antes de entrar a la isla de acomodar los personajes: Lynx, uno amarillo y uno verde. Igual primero acuérdense de Fargo. Equipen a un personaje con el TrapEarthquake y los más poderosos elementos verdes que tengan.

Primero déjense caer por las arenas movedizas, y bajen hasta llegar a la caverna que antes estaba tapada. Peleen contra el bicho grandote que está a un costado ya que cuando le ganen van a recibir un denadorite por cada uno. Hablen con el tipo que está en la parte de debajo de la pantalla y les va a



dar un Explosive.

Salgan por abajo. Vayan a la derecha y usen el Explosive con el Rockroach y van a tapar el géiser. A la derecha agarren una Denadorite del cofre. Bajen y hablen con el hombre. Esperen a que el Rockroach que está caminando por ahí se pare junto al risco cercano al géiser y atáquenlo. Cuando lo palizeen va a quedar el caparazón tirado y si lo empujan va a tapar el otro géiser. Agarren otro denadorite del cofre a la derecha, bajen y peleen con el



último Rockroach. Empujen el caparazón para tapar el último géiser. Salten adentro del nuevo géiser que se formó en el centro y salgan por la esquina inferior derecha de la pantalla. Graben y prepárense para él...

Earth Dragon: cuanto antes hagan que Fargo le robe el Yellow Plate y también pongan una trampa para el Earthquake. Este dragón hace casi solamente ataques físicos, así que resulta fácil cambiar el Area Field a azul y usar el FrogPrince. Denle con todos los elementos verdes más poderosos y llévense una estrella, el ThundaSnake y el Yellow Relic pa casita.



GAEA´S NAVEL

Objetos: Green Brooch, 7xDenadorite, Green Relic, Ancient Fruit.
Elementos: Genie.
Enemigos: PreyMantis (V), Pterodact (R), Prehysteric (Am), Tyrano (R), Green Dragon (V).

Para poder entrar a Gaea´s Navel primero tienen que hacer unas cositas. Vayan a Hydra Marshes del mundo original, salgan por la izquierda y caminen por las ramas. Más adelante un Beeba los va a atacar, cuando lo venzan les va a dar la Ancient Fruit si no la tenían. Sigan y van a encontrar a otro Beeba, hablen con él y después usen la Beeba Flute. Un Wingapede los va a ir a buscar y los va a llevar a Gaea´s Navel. Recorran a isla agarrando la totalidad de cofres, van a encontrar 7 Denadorites y un Green Brooch. Maten a todos los bichos y cuando vuelvan a la pantalla central los va a atacar un...

Tyrano: aunque esta lagartija no venga sola concentren todo sus ataques en ella. No resulta difícil, solo denle con una parva de elementos azules incluido FrogPrince y en muy poco tiempo van a tener sopa de dinosaurio. Premio: una estrella.

Después de la pelea se va a escuchar un tremendo rugido y Leah va a salir corriendo por el fondo de la pantalla. Ahora tienen la posibilidad de volver a grabar volviendo a la pantalla de la izquierda. En el fondo de esta nueva pantalla van a ver al...

Green Dragon: primero que nada róbenle el Green Plate con Fargo y tiren la trampa para el Carnivore. Éste dragón usa unos poderes con el que les pone distintos estados a sus personajes. Así que equípense con gran cantidad de elementos que curen los distintos estados. El dragón va a usar continuamente GreenFields para cambiar el color del área. En seguida tiren cualquier otro elementos para cambiarlo. Después de la batalla van a ligar otra estrella, el elemento de llamada Genie y el Green Relic.







Para abandonar la isla vayan al claro donde llegaron y vuelvan a usar la Beeba Flute.

MOUNT PYRE

Objetos: Pendragon Sigil A, Poultice Cap, Red Relic.
Elementos: MagmaBomb, Salamander.
Enemigos: Lava-Boy (R), Hotdoggity (R), Fire Dragon. (R).

Pasen de mundo y vayan al Pyre Shore. Preparen el grupo para una batalla contra un dragón rojo y equipen a alguien con el TrapVolcano. Entren, salgan por la parte de arriba de la pantalla, en ésta agarren para la derecha y déjense caer por el tobogán de hielo de la izquierda, van a encontrar una nueva cueva que sale por el norte de la pantalla. Si escalan por el torrente de lava van a encontrar un par de objetos, un Pultice Cap y un Pendragon Sigil A. Vayan rápido que la lava quema, solamente congélenla con el Ice Breath cuando ya hayan agarrado los objetos. Salgan hacia el norte y...

Red Dragon: no se confíen en pelear de nuevo contra el dragoncito rojo chiquito, no usen elementos para ganarle, sólo ataques físicos. Cuando haya recibido cerca de mil puntos de daño va a sufrir una transformación y ahí si se va a poner pesado. En cuanto cambie róbenle con Fargo el Red Plate y usen un TrapVolcano. Denle con todos los elementos azules que tienen repartidos entre los personajes, los TechSkills de Fargo son excelentes sacando enormes cantidades de HP. Protejan a Fargo con Nimble o Strengthen ya que es el personaje más débil contra este dragón. Si pueden invoquen al FrogPrince y usen parvas de elementos azules. También van a necesitar varios CureAll o HealAll porque usa ataques de aliento de fuego bastantes duros y Ointments varios para curar el Burns. Traten de que nunca el Area Field se vuelva completamente roja. Premio: una estrella, un Salamander y el Red Relic.

MARBULE

Objetos: Black Relic.
Elementos: GrimReaper.
Enemigos: Black Dragon (N).

Formen un grupo de semihumanos para entrar acá, si no, no van a poder hacerlo. Una vez que ya estén adentro van a poder salir de nuevo del pueblo para poner a Fargo. Vayan a la caverna de arriba a la derecha, el dragón va a estar en el fondo acostado, acérquense y...

Black Dragon: para esta pelea hay que equiparse muy bien, repartan todos los elementos blancos entre los personajes, ya que el dragón usa AntiWhite. Equípenlos con Purify, Panaceas, y BlackOuts, así como todos los poderes blancos de ataque que tengan y otros de otros colores. No se pongan elementos negros de ataque porque curan lo curan. Y muy importante, NO pongan ningún personaje blanco en el grupo, puede a durar cerca de dos segundos en la pelea. En cuanto puedan róbenle el Black Plate con Fargo. Usen trampas como para FreeFall o BlackHole. Cada vez que usen algún elemento blanco en seguida va a responder con un AntiWhite, así que denle con elementos de todos los colores que surten buen efecto también. Los ataques de aliento que usa dejan en estado negro a los personajes, así que van a tener que usar BlackOuts o Purify. Nunca dejen que el área se ponga toda negra y mantengan los HP bien altos. Cuando este dragonzuelo la haya palmado van a ligar otra estrella, un GrimReaper y el Black Relic.

SKY DRAGON ISLE

Objetos: White Relic.
Elementos: Saints.
Enemigos: Sky Dragon (B).





Ahora que ya tienen las cinco Relics pueden volver a ver al Sky Dragon. Prepárense bien para esta pelea porque éste es el dragón de dragones. Vayan al fondo y suban la escalera.

Sky Dragon: la táctica de este dragón es usar elementos para disminuir o anular el daño que se le hace con poderes. Tiene un Tech Skill llamado NullState, cuando lo use cualquier ataque mágico que le tiren le va a hacer poco daño y usa también el MagNegate, con el que niega todos los elementos que se les tire. Este es buen momento para juntar puntos de magia y de que Fargo le robe el White Plate. Así que esperen unos rounds antes de usar los elementos más poderosos, tanteando con elementos débiles para ver cuando se le pasa el efecto. Cuando hayan pasado los efectos de esos elementos usen sin dudar el nuevo Tech Skill de nivel 7 de Lynx, el ForeverZero con el que le van a sacar cerca de 800 HP y el FeralCats que le saca como 500. Cada vez que tire un Magnify traten de contrarrestarlo con un Diminish. Más o menos por la mitad de la batalla tiren un TrapUltranova porque al final es casi seguro que lo va a usar y es un poder bastante fulerazo. Lo demás como siempre, muchos HealAll o CureAll. Premio: una estrella, un Saints y el White Relic.

Vuelvan a Guldove del mundo original con las seis Relics y vean a Steena. Inmediatamente se va a unir.

EARTH DRAGON ISLE

Objetos: Ninguno.
Elementos: Brace, Capsule, Upheaval.
Enemigos: RockRoach (Am), YellowBelly (Am), Fossicker (Am), Criosphinx (Am).

En esta isla déjense caer por el agujero, bajen por el medio y agarren el Brace. Salgan por la caverna de abajo y agarren la Capsule a la izquierda y el Upheaval dando toda la vuelta por abajo. Bajen a la arena y salten dentro del agujero. Salgan por abajo a la derecha, graben sin dudarlo y sigan hasta la arena.

Criosphinx: primero de todo... ¡No se les ocurra pegarle a este bicho! La forma de ganarle no tiene nada que ver con las batallas de hasta este momento. Lo que tienen que hacer es responder correctamente las preguntas que les haga tirándole elementos del color apropiado. Si llegan a equivocar una respuesta van a ser duramente castigados y van a pasar a la siguiente.
Lo primero que tienen que hacer en el primer round es poner a todos los personajes a la defensiva y los puntos de magia van a subir instantáneamente a 7.
Físicamente todavía no hay forma posible de vencerlo, por ahí cuando jueguen el New Game+ exista la posibilidad, pero por ahora resulta imposible sacarle todos sus ¡13.000 HP!
Las preguntas que les haga van a ser siempre las mismas, así que si se equivocan pueden volver a probar con otro color. Los elementos de curación sobre los personajes no se consideran respuestas así que existe una pequeña posibilidad de supervivencia siempre que no haya muchas equivocaciones. Una vez respondan las seis preguntas la Criosphinx desaparece.

FORBIDDEN ISLAND

Objetos: Mastermune.
Elementos: Ninguno.
Enemigos: Dario (N).

Preparen el grupo para confrontar a un tremendo enemigo. Pongan si o si a Riddel en el mismo y a algún otro con mucha vida como el General Viper o Zoah. Equipen a Riddel con el Black Plate. Pongan todos los elementos blancos que tengan entren los personajes y también la mayor cantidad de





Cures, Heals y Recovers.

Ahora vayan a una islita chiquita que hay justo a la derecha del Shadow Forest y que está echando un poco de humo blanco del medio. En el bosque van a encontrar una cabaña toda cubierta de musgo. Adentro van a encontrar a Dario, después de la escena van a tener que pelear con él.

Dario: comparado con los dragones éste si que es un enemigo pesadito. Darío está siendo controlado por la Masamune, la espada maldita.
Darío sigue un patrón de ataques, empieza con golpes físicos y después un Tech Skill. Hace esto sobre un mismo personajes y hasta que no muere no pasa al siguiente. La única forma de cambiar de blanco es que otro personaje lo ataque con algún elemento. El secreto está en equipar a uno con el Black Plate, el primer ataque seguirá produciendo daño, pero el Tech Skill o el elemento que use lo va a curar en vez de dañarlo. Con los otros dos personajes cúrenlo y revívanlo mientras atacan físicamente a Darío. El personaje con el Black Plate se va a convertir casi en inmortal con lo que se vuelve blanco fácil para los otros dos.

Después de la pelea la Masamune se despierta y sus dos partes: la Masa y el Mune, toman conciencia del mal que hicieron y deciden unirse al grupo. Ahora el arma de Lynx será la Mastermune.

Cuando lleguen a Viper Manor Darío le entregará a Riddel su Tech Skill de nivel 7, SnakeFangs.



FORT DRAGONIA

Objetos: Mythril, 5xDenadorite, Red Brooch, Tear of Love.
Elementos: Inferno, Weaken, Strengthen, ThundaStorm, Iceberg, 6xNostrum, Tornado, Volcano, AntiBlack, AntiWhite.
Enemigos: Taurminator (R), HotDoggity (R), Lava-Boy (R), Gurgoyle (Am), Cybot (Am), Chemllion (Az), Dark Serge (N).



No se si recuerdan pero para llegar a Fort Dragonia tenían que atravesar el Mount Pyre. En la primera pantalla salgan por arriba de todo, en la que sigue salgan por la derecha, congelen la lava y déjense caer por el tobogán de la izquierda. Entren por la caverna que sale por la parte superior de la pantalla a la que llegaron. En la que sigue antes de congelar la lava suban y agarren un Red Brooch del cofre, bajen y salga por el norte. En la que sigue, la misma en la que pelearon contra el dragón rojo en el otro mundo, van a encontrar un Weaken, un Inferno y un Strengthen. Vuelvan por los toboganes de hielo hasta la primera pantalla y salgan por arriba. Sigan hacia el norte en las tres pantallas siguientes y van a llegar a Fort Dragonia.

En la entrada el Dragon Tear va a abrir toda la fortaleza, así que no hay que volver a activar todos los cristales.

Aunque ya se pueda entrar directamente a la habitación central pueden buscar todos los cofres de las partes de los cristales. En la parte del cristal rojo van a encontrar: dos Nostrum, un Denadorite y un Volcano. En el del verde: dos Nostrum, dos Denadorites y un Tornado. En el azul un Iceberg y para terminar, en el amarillo un Denadorite y un ThundaStorm. Una vez hayan terminado de recolectar todo, graben y entren en la habitación central.



NUEVAS ONDAS II

TENEMOS TODO LO QUE BUSCAS EN VIDEOJUEGOS



PLAYSTATION

FORMULA 1 SESSION 2000
TONY HAWKS 2
DANGER GIRL
DINOSAURS



DREAMCAST

ESPN TRACK & FIELD
TOKIO XTREME RACER 2
QUAKE 3
HALF- LIFE

NINTENDO 64



TUROK 3
MARIO TENNIS
EXCITEBIKE 64
POKEMON PUZZLE

GAME BOY COLOR



TUROK 3
SPIDERMAN
POKEMON GOLD/SILVER
PERFECT DARK
WARIO LAND 3

- ALQUILER Y VENTA DE JUEGOS PARA TODAS LAS CONSOLAS
- CONTAMOS CON LA MAS VARIADA LINEA DE ACCESORIOS
- REPARACIONES DE MAQUINAS

JUAN BAUTISTA ALBERDI 4883 - FLORESTA - TEL: 4635-2039
ABIERTO DE LUNES A VIERNES DE 10:00 A 21:00 HS. - SABADOS DE 11:00 A 22:00



Dark Serge: ahora van a tener que enfrentar los mismos Tech Skills que usan con Lynx, FeralCats, GlideHook y ForeverZero. Un buen grupo para esta batalla sería: Lynx, Radius y Viper, éstos dos porque pueden hacer el doble Tech Skill VitalForce. Equipen a todos con elementos blancos obviamente y objetos de resistencia. Aunque parezca peligroso es bastante fácil y sólo hay que pegarle duro y parejo mientras se mantienen los HP altos. Premio: una estrella.

Bajen por el ascensor y usen el Big Egg en la incubadora que todavía funciona. Un dragoncito llamado Draggy va a aparecer y se va a unir al grupo. Pero aunque lo vean chiquito el muñeco se la re-banca.

Suban y vuelvan a subir. Van a llegar por tercera vez a la parte del principio. En los pasillos van a encontrar dos Nostrum, un AntiWhite y un AntiBlack. Suban por el teletransportador. Van a tener que entrar solo con Linx por la puerta, y tocar al pedestal del medio de la habitación. El Dragon Tear les va a contar la historia de la vida en el planeta y les va a devolver la forma física de Serge. Los restos del Dragon Tear hechos pedazos se van a transformar en el Tear of Love.



Notas: ahora todos los viejos personajes van a estar disponibles junto con los nuevos, todos menos Kid. Así que pueden fijarse en la tabla del principio de la nota la lista de dobles y triples Tech Skills.

A partir de este momento van a poder fabricar armas y armaduras con las Rainbow Shell, tienen que ir a Marbule original y compra el Master Hammer, ponérselo a Zappa e ir a visitar al otro Zappa a Termina en el otro mundo.

En este momento hay varias cosas que se pueden hacer:

• En el bar de Guldove del mundo paralelo muéstrenle a Orlha el SapphireBrooch y se va a unir al grupo. Pueden también encontrar su Tech Skill de nivel 7, SisterHoods, hablando con Doc en el otro Guldove y va a recibir aparte el Blue Brooch.

• Con Draggy en el grupo acérquense a la gran calavera en Fossil Valley paralelo para que consiga su Tech Skill de nivel 7 BigBreath.

• En el Hermit's Hideout del mundo paralelo usen el Ice Breath en un lugar donde no hay pasto enfrente al tronco quemado. Pongan a Poshul en el grupo y vayan al Hermit's Hideaway del mundo original y acérquense al mismo lugar, van a ver que hay una plantita, examínenla y se va a unir un extraño muñeco llamado Turnip.

• Vayan a Arni Village original con Poshul en el grupo y hablen con Leena en el muelle, le va a dar a Poshul su Tech Skill de nivel 7, Unleashed.

• También en Arni y con Mojo en el grupo hablen con el pescador del sótano. Vayan al otro Arni y examinen las estatuas de gato en este orden: Lasery, Aurey y Lickey. El Tech Skill de nivel 7 HoodooGuroo le pertenece ahora a Mojo, o mejor dicho Mojoy.

• Con Viper vayan al bar de Termina original y hablen con la que atiende, en la pieza oculta del fondo examinen el tapíz de la pared y Viper va a recibir su Tech Skill 7, FlagBearer y el Dragoon´s Glory.

• Ahora con Greco vayan a su casa en Termina original y hablen con la vieja, después de la escena éste recibe su Tech Skill 7, GraveDigger.

• Pongan a Neofio y vayan al Sky Dragon Isle original, en la primera pantalla van a encontrar a un bicho rojo persiguiendo una mariposa, pónganse en el medio para que el bicho no la agarre. Después de un momento suban por la escalera hasta pasar de pantalla y vuelvan a bajar, van a encontrar que el bicho se comió la mariposa, así que acérquense y tóquenlo con el botón X y la va a escupir. El bicho va a desaparecer y las mariposas le van a regalar el Tech Skill 7, BamBamBam a Neofio.

• Con Irenes vayan a Marbule original y hablen dos veces con el doctor de la primera cueva. Van a recibir el Tech Skill 7 de Irenes, SirenSong.

• Pongan a Steena y en la tumba de Garai en la Isle of the Damned va a recibir su Tech Skill 7, GaraiShadow.



DEAD SEA RUINS

Objetos: Ninguno.
Elementos: Ninguno.
Enemigos: Vita Uno (V), Vita Dos (R), Vita Tres (Az).

Entren en cualquiera de los círculos que dicen Fate Distortion y pueden ir insertando el disco 2.

Todavía no van a poder entrar, para hacerlo tienen que ir a las tres islas que se llaman: Past, Present y Future y activar las tres pirámides de colores.

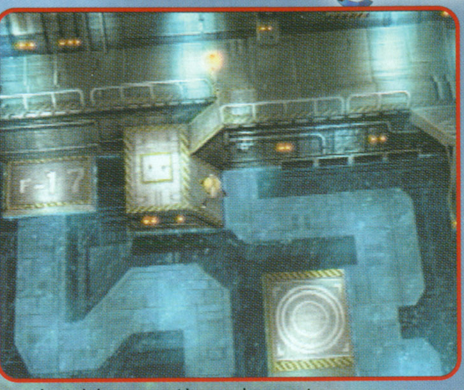
Vita: el aspecto que va a tener este Boss depende de la última isla que hayan visitado: Present = Vita Uno; Future = Vita Dos; Past = Vita Tres. Realmente no hay que prepararse mucho para este enemigo, ya con los Tech Skills de nivel 7 y los combinados alcanza. Y más si tenemos a Serge equipado con la Mastermune. Premio: una estrella.

TIME FORTRESS - CHRONOPOLIS

Objetos: Yellow Brooch, White Brooch, Forget-Me-Not-Pot, Rainbow Shell, Card Key.
Elementos: Nostrum, CureAll, Recharge, HellBound, Magnify, StrongArm.
Enemigos: Gizmotoid (R), Gyroblade (B), Aero-Guard (Az), PolisPolice (B), Combot (R), FATE (N).

Cuando venzan a Vita van a poder entrar a una ciudad que estaba oculta bajo la montaña de agua. En la entrada hablen con los fantasmas y examinen la estatua, sigan hacia el fondo y un robot les va a impedir el paso.

PolisPolice: este robotito les da la bienvenida a las piñas. No es tremendamente duro pero tienen unos ataques muy pesados, especialmente el de la bazooka que puede dejar fuera de combate a un personaje de un solo golpe. Equipen a todos los personajes con elementos negros y si llegan a poner un personaje negro pónganle el White Plate. Como siempre hagan uso de los Tech Skills y los más grossos elementos. Premio: una estrella.



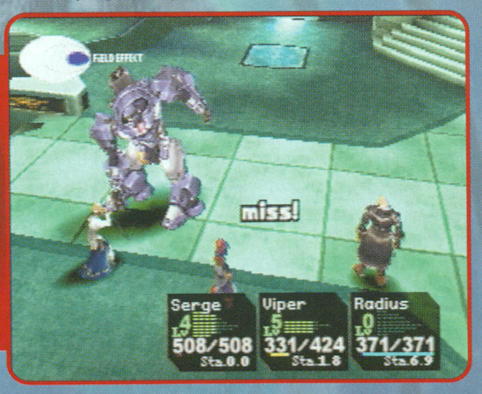
La ciudad esta protegida por robots, conviene que tengan el grupo equipado con elementos negros y azules. Convendría ponerlo a Grobyc porque más adelante van a encontrar su Tech Skill 7, así que de paso la pareja ideal sería Norris por el Tech Skill combinado de los dos.

En esa primera pantalla si dan la vuelta por abajo van a encontrar un Yellow Brooch. En la habitación siguiente van a encontrar un Nostrum en un armario y una puerta cerrada, tienen que salir por una puerta en el piso abajo a la derecha.

Acá tienen que activar el botón a un lado de la puerta, ir hacia la izquierda de la pantalla y activar la consola. Ahora tienen que manejar el robot, agarrar el White Brooch y el CureAll de los cofres, y activar el puente para poder pasar.

Suban por la escalera y van a desembocar al otro lado de la puerta. Desde esa habitación pueden abrir la puerta activando el botón azul.

En la siguiente van a encontrar un ascensor que no funca, van a tener que arreglarlo. Para eso antes que nada salgan por la izquierda, acá van a poder grabar. Vuelvan a la habitación anterior y salgan ahora por la derecha. Debajo de la escalera

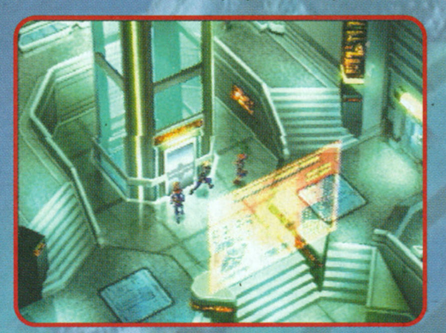




van a encontrar el Forget-Me-Not-Pot. Vayan al nivel 2, ya que para arriba no se puede seguir. Pasen a través de lo láseres y a la siguiente habitación. El ascensor todavía sigue sin funcionar así que salgan por la izquierda.

Acá un fantasma les explica como se formo El Nido. Desactiven el sistema de seguridad apretando en la consola de arriba a la izquierda. Vuelvan a la pantalla de los sensores rojos y salgan por la otra puerta. Si Grobyc está en el grupo van a encontrar su Tech Skill 7 StrongArm en la caja larga de la derecha. Ahora fíjense que hay unas puertitas. Cada una tiene un valor, de izquierda a derecha: 16,8,4,2,1. La que está abierta indica al número que hay que poner en la combinación de la caja fuerte de la izquierda. Van a ligar un Recharge cuando la abran.

Ahora vuelvan al ascensor y vayan al tercer piso. Saliendo



por la izquierda van a encontrar un Rainbow Shell y por la derecha van a encontrar a unos fantasmas trabajando y si salen por una puerta a la derecha van a pelear contra un Combot, después agarren el HellBound del cofre.

Suban al nivel cuatro, en la puerta de la izquierda hay dos fantasmas que no dejan pasar. En la de la derecha van a ver una charla entre unos fantasmas. Salgan por el pasillo de la derecha y debajo de las escaleras van a encontrar un Magnify en un cofre.

Vuelvan al primer piso y hablen con el fantasma que está en el muelle, donde está el Record of Fate. Vuelvan al cuarto piso y van a poder entrar en la puerta de la izquierda. Acá se explica el verdadero objetivos de los Records of Fate, son el modo en que FATE puede controlar a la gente. Suban por la rampa de la izquierda, peleen contra otro Combot y agarren la Card Key. Ahora ya pueden acceder por el ascensor a B1. Pero antes de hacerlo preparen bien al grupo y graben en el muelle.

Bajen, van a tener que pelear con por lo menos un Combot. Después activen el botón a un costado de la puerta y entren.

FATE: para esta pelea pónganle a Serge el Black Plate y montones de elementos blancos repartidos entre todos. Desde el principio de la batalla Fate lleva una cuenta regresiva igual a la que les doy a continuación:

5 Diminish: baja el poder de los elementos.
4 Gravitonne: daña a todo el grupo.
3 HeatRay: mucho daño a un solo personaje + estado negro.
2 FreeFall: daño mayor a un personaje.
1 GravityBlow: poco daño a dos personajes.
0 DarkEnergy: daño mayor a todo el grupo.

Cuando haya lanzado todos los ataques va a efectuar ataques físicos para después empezar de nuevo la cuenta regresiva. Guarden todos los elementos y Tech Skills más poderosos para ese momento, después de que tire DarkEnergy y antes del Diminish.

Lanzar algún Summon está muy difícil, el que sale muy fácil es el GrimReaper. Para lanzarlo esperen a que Fate ponga todo el área negra, láncenlo y enseguida usen otro cualquiera para cambiar el Area Field. El único momento en que sería posible lanzar un Saints sería cuando ya muestre que está herida, ya que a veces le sale mal el lanzamiento de algún elemento, es en ese momento en que todos tendrían que lanzar elementos blancos de bajo nivel para llenar el área y listo. Solamente conserven los HP altos y sale con fritas. Premio: una estrella.

Cuando Fate sea destruida la Terra Tower va a aparecer en el lugar donde estaba la Sky Dragon Isle. Y ahora que Fate no controla más a las criaturas de éste mundo los dragones se descontrolaron.

El grupo se va a encontrar en el S.S. Invincible. Todos menos Kid, ella está en coma en Hermit's Hideaway. Para salvarla tienen que llevarle el Chrono Cross -cuando lo tengan-.

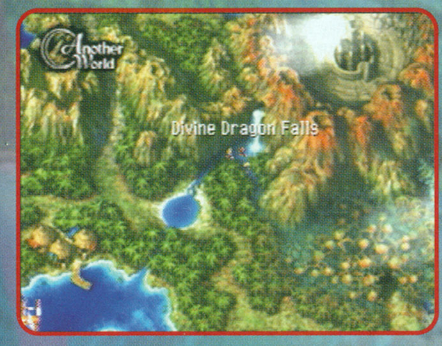




DIVINE DRAGON FALLS

Objetos: Chrono Cross.
Elementos: Chrono Cross.
Enemigos: Ninguno.

Este lugar secreto está en el mundo paralelo, entre Arni e Hydra Marshes. Aprieten X sobre la cascada y van a entrar. Pasen por el puente y entren por la cueva. A la izquierda al fondo van a encontrar dos pedestales, pongan en uno el Tear of Love y en el otro el Tear of Hate. Las dos esferas se van a unir para formar el Chrono Cross. El CC es un objeto que se va a usar más adelante y también un elemento que puede ser puesto en la grilla de Serge, sin embargo solo tiene uso contra el Boss final.



HERMIT´S HIDEAWAY

Objetos: 3xRainbow Shell, Ice Gun, Diva Dress, Stardust Cape.
Elementos: 2xNostrum.
Enemigos: Lava-Boy (R).

Cuando lleguen a ver a Kid la Mastermune la va a reconocer como la princesa, para poder salvarla el grupo es transportado al pasado con el fin de cambiar el futuro de Kid.

Van a llegar a un orfanato en llamas, Lava-Boy dispersos por ahí a los cuales hay que matar. En cada habitación hay chicos escondidos que tienen que liberar después de matar a los bichos.

En la primera pantalla maten al Lava-Boy y liberen a un chico de debajo de la mesa y a uno del reloj, si hablan con ellos uno va a dar una pista sobre el Ice Gun y el otro les va a dar un Rainbow Shell. En la que sigue rescaten a otro de la planta y les va a dar un Nostrum. En la puerta está la cocina, en un cofre van a encontrar el Stardust Cape. Salgan y vayan a la izquierda. Acá van a encontrar unas notas tiradas en el piso y el Ice Gun colgado de la pared pero todavía no lo agarren. Saliendo por abajo van a encontrar un Diva Dress. Vuelvan a la habitación a la que llegaron y acérquense a la máquina a la derecha de la puerta. Aprieten: L1, triángulo, R1, triángulo y X. Van recibir el Tech Skill 7 de Kid, HotShot. Vuelvan a las escaleras y suban por la derecha. Debajo de la cama van a encontrar otro nene y les va a dar un Rainbow Shell. Salgan por la puerta de abajo y el nene les va dar un Nostrum. Ahora si vayan a buscar la Ice Gun y vuelvan a esta pantalla. Bajen por la puerta en el piso de arriba a la derecha. Crucen el pasillo y cuando salgan van a perder también al segundo personaje. Usen la Ice Gun con las llamas y salgan por la puerta. Justo van a entrar para interrumpir a Lynx y Harle. Van a escapar de ahí y en el presente Kid se va a despertar y se va a volver a unir al grupo.

Tal como Radius dice pongan a Kid en el grupo (a Luccia no) y vayan a Viper Manor a verla a su laboratorio. Después de leer la carta de Lucca Kid va a recibir un Rainbow Shell.

Nota: ahora pueden poner a Luccia en el grupo y bajar al subsuelo por la cocina, entrar en el primer pasillo a la derecha y examinar la baba al fondo. Luccia va a recibir su Tech Skill 7, TestAmeba.

EL NIDO TRIANGLE

Objetos: 2xRainbow Shell, Anti-Gravity Device.
Elementos: Ninguno.
Enemigos: Schoolmates (Az), Puffy (Am), JellyBlubba (Az), Seidesteppa (Az), Mantarrey (Az), RoyalJelly (Az).

Con Starky en el grupo vayan a El Nido Triangle. En la primera pantalla agarren un Rainbow Shell a la derecha y salgan por arriba. Al fondo a la derecha van a encontrar otro Rainbow Shell y en el centro de la pantalla, protegiendo a la nave van a encontrar a...





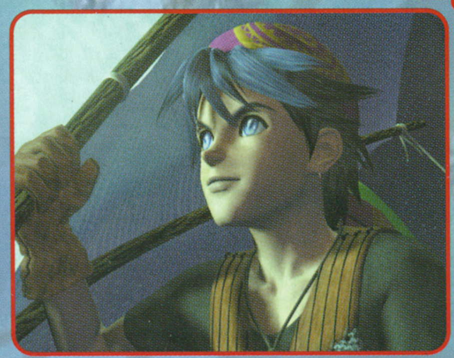
RoyalJelly: tal como les explica el hombre del bote a este bicho no le sacan vida los ataques físicos, solamente los elementos y Tech Skills rojos pueden dañarlo. A pesar de eso este bichejo es extremadamente fácil de matar. Equipen a Kid con el Blue Plate para que cualquier elemento azul la cure en vez de dañarla. Pongan elementos rojos en los tres personajes y especialmente en el nivel 1 de Kid. Como este enemigo no usa muchos elementos resulta muy fácil volver el área roja. Lleven los puntos para lanzar de Kid a 8, usen un elemento de nivel 1 de Kid, que Serge y el otro personaje tiren también elementos rojos, por último que Kid le dé un pequeño golpe al bicho y acábenlo con el Salamander. Premio: una estrella.



Esta es la nave de Starky de este mundo, está enterita y funcional, el problema es que solamente entra Starky, para resolver el problema Starky saca el Anti-Gravity Device del baúl y lo une al bote en los muelles de Chronopolis. Ahora el bote puede volar y llegar hasta Terra Tower.

TERRA TOWER

Objetos: Pack of Lies, Defender Plus, 3xRainbow Shell, Betta Carotene, Spectral Glove, Time Egg.
Elementos: YellowField, Nostrum, HealPlus, RedField, HolyHealing, 2xBlackHole, 2xUltranova, GreenField, BlueField.
Enemigos: Terrator (Am), TerraTerror (B), Whoot (Am), EctoPlasm (R), Myxomycete (B), Cupoid (B), Pyrotor (R), Anemotor (V), Aquator (Az), Gravitor (N), Luxator (B), TimeDevourer I (varios), TimeDevourer II (B) .



Ya están entrando en la última etapa del juego. Ahora en Terra Tower van a enfrentar a unos cuantos bosses, uno por cada color y al Boss Final. Traten de tener todas las trampas que puedan para capturar unos cuantos poderosos elementos, especialmente los summons de nivel 7 que van a usar estos bosses: Golem, Sonja, Red Wolf, FrogPrince, MotherShip y Unicorn. Varios de éstos bosses si se los ataca a todo palo resultan medianamente fáciles, pero no va a haber posibilidad de capturar esos summons. Si no llegan a tener de todos los Traps, en Marbule paralelo van a poder comprar.

Nada más entrar ya se van a chocar contra...

Terrator: la táctica con este muñeco es la misma que con casi todos, atacar con elementos del color opuesto, no usar del mismo color porque es probable que lo curen y mantener los HP altos. En cuanto puedan usen el TrapEarthquake y un poco más adelante el TrapGolem. Cuando hagan este último esperen a que el Terrator llene el área de amarillo y esperen a que lo tire. Una vez que lo tengan róbenle el Yellow Brooch y denle de comer acero. De premio van a ligar una estrella y un YellowField.

Entren, si rodean todo van a encontrar un Nostrum. Después empujen la roca de abajo para hacer un puente. En la pantalla siguiente bajen todas las escaleras, debajo de todo pueden salir por cualquiera de las tres maneras, por las plantas o por la cascada. Si van por la derecha van a encontrar un Nostrum. Vayan por las plantas y salgan por la izquierda. En la que viene vayan por las ramas dando toda la vuelta, cuando estén por agarrar un cofre el tronco por el que van a pasar se cae. Salgan por la izquierda y recorran esas otras ramas, cuando pasen por la primera puerta salgan, agarren el Pack of Lies y vuelvan a entrar. Suban, a la izquierda pueden agarrar un Defender Plus y después salgan por la derecha. Suban por la rama, agarren el Rainbow Shell del cofre debajo de la cascada y sigan subiendo por las ramas. Suban tres niveles y déjense caer hasta la salida de la derecha. Ahí van a encontrar un Betta Carotene. Vuelvan, bajen por una rama y sigan subiendo. Salgan por arriba y van a llegar a la parte superior de la primera pantalla. Empujen las dos columnas y pasen. En el nuevo lugar van a encontrar hacia la izquierda un cofre con un HealPlus. Para poder continuar tienen que pelear con...





Anemotor: como los enemigos anteriores éste hace uso de muchos elementos verdes para volver el área de ese color. Usen cuanto antes trampas para el Carnivore y el Tornado. Más adelante dejen que complete el área y usen el TrapSonja, cuando lo tengan róbenle el Green Brooch y termínenlo con Tech Skills y Summons. Premio: una estrella y el GreenField.

Entren al círculo y aprieten X. Para poder entrar a la puerta del fondo primero tienen que vencer a dos enemigos que hay en los pasillos de los lados. Si van hacia la izquierda crucen la pantalla y en la que sigue usen el transportador.

Pyrotor: al principio de la batalla éste usa unos elementos que mejoran su ataque y empeoran el de ustedes. Traten de que el área no se vuelva toda roja hasta que hayan podido tirar un TrapInferno y un TrapRedWolf. En cuanto hayan atrapado éste último róbenle un Red Brooch y terminen de freírlo. Premio: otra estrella y un RedField.

En la pantalla siguiente hay una mezcla de escaleras y partes circulares. Primero suban dos niveles y bajen por uno por la otra escalera para agarrar un Rainbow Shell. Suban arriba de todo pero no sigan por el tronco. Bajen por la izquierda y agarren el Spectral Glove. Ahora si suban y pasen de pantalla.

En la que sigue suban por la escalera de la derecha hasta arriba de todo y agarren un Rainbow Shell.

Pasen a la escalera del medio por el único puente sano, vayan hasta debajo de todo y agarren el HolyHealing. Suban en zigzag hasta salir por arriba de todo. Acá van a encontrar una copia de la biblioteca de Viper Manor. Un viejo les va a aclarar algunas cosas sobre la historia y los fantasmas que están en las escaleras van a explicar un poco para que sirve el Chrono Cross. Después suban, y activen la palanca entre los libros para bajar la escalera y agarrar el BlackHole del cofre.

Salgan de acá y cuando lleguen a las escalera entren por la puerta de arriba. Van a encontrar unos cristales flotando y una musiquilla sonando. Tienen que prestar atención al orden de los sonidos y de los colores. Esta combinación la van a tener que usar más adelante con el Chrono Cross. Bajen y van a encontrar bien a la derecha un Ultranova. Entren en la siguiente habitación y...

Gravitor: antes que nada equipen a Serge con el Black Plate, repartan todos los elementos blancos entre los personajes y ni se les ocurra poner a otro personaje blanco. Pongan la TrapMothership y péguenle con ataques físicos. Con Serge equipado con la Mastermune resulta exageradamente fácil sacando más de 600 HP con el ataque fuerte. Cuando ya tengan el Mothership róbenle el Black Brooch y extermínenlo salvajemente con poderosos elementos blancos. Premios: una estrella y un BlackHole.

Vuelvan al pasillo central y ahora vayan hacia la derecha. Igual que en anterior pasen la primera pantalla y teleportense.

Luxator: pongan a algún personaje negro en el grupo y equípenlo con el White Plate. Sigan la misma estrategia que con todos, lancen TrapUnicorn en cuanto puedan, róbenle el White Brooch y acábenlo con los más poderosos ataques negros. De premio otra estrella y un UltraNova.

Vuelvan a la habitación central y ya pueden agarrar para el fondo.

Aquator: al igual que los anteriores pongan un personaje rojo y equípenlo con el Blue Plate. Ahora lancen el TrapFrogPrince, aunque como ya lo tienen si quieren pueden evitar aburrirse esperando a que lo tire y despacharlo rápido. Con Serge y unos cuantos elementos rojos no hay secretos. Premio, una estrella y un BlueField.

Después de que Aquator se haga pedazos una serie de colores se va a encender en la plataforma, presten atención y tomen nota del orden en que se encienden.

Ahora va a venir una pelea verdaderamente larga y peliaguda. Equipen a los personajes con los elementos más poderosos que tengan de todos los colores y todos los summons que puedan. Usen el transportador que apareció después de la pelea con el Aquator y suban las largas escaleras.

TIMEDEVOURER I: ahora van a tener que luchar contra el enorme bicho que resultó de la unión de todos los dragones. Una bestia con el poder de cambiar de color base, por lo que es conveniente cargarse con todos lo elementos que se pueda. Es conveniente también que le pongan un Plate a cada personaje del color contrario para tenerlos a todos protegidos. El TimeDevourer empieza de color blanco, después de sacarle una cierta cantidad de daño van a recorrer los mismos lugares en los que pelearon contra los otros dragones en este orden: amarillo, rojo, verde, azul, negro y de nuevo blanco. Nunca jamás usen un elemento, Summon o Tech Skill del mismo color que el bicho porque lo curarían. Traten de mantener los puntos de poder altos, para que al cambiar a un nuevo lugar estén listos a lanzar algún Summon.
Una vez vuelvan a Terra Tower y el TimeDevourer sea blanco de nuevo denle con todo lo que tengan ya que le queda poca vida. Premio: estrella.

Después de la pelea va a aparecer Belthasar, el viejo de la biblioteca y le da a Serge el Time Egg. Este huevo les va a permitir enfrentar al TimeDevourer en su verdadera forma.

Ahora quedan libres de la historia para recorrer el mundo y terminar algunas cosas que hayan quedado pendientes.

Pueden (entre muchas cosas):

- Con Starky en el grupo vuelvan a El Nido Triangle y revisen adentro de la nave la escotilla del piso. Starky va a ganar su Tech Skill 7, StarStruck.
- Pueden equipar a Sprigg con el Forget-Me-Not-Pot, y recorrer el mundo peleando con todas las criaturas para que Sprigg aprenda a transformarse en ellas. Después en el S.S.Zelbess pueden participar en las luchas, si ganan las tres batallas Janice se va a unir al grupo.
- Con Neofio y Turnip en el grupo vayan a Viper Manor paralelo y revisen la fuente donde nació Neofio en la terraza. Turnip va a ganar su Tech Skill 7, VegOut.
- Con Kid en el grupo vayan a Guldove y vean en la planta baja de la torre de más a la derecha a Mel. Les va a dar el Guldovian Stitch Frame y se va a unir al grupo.

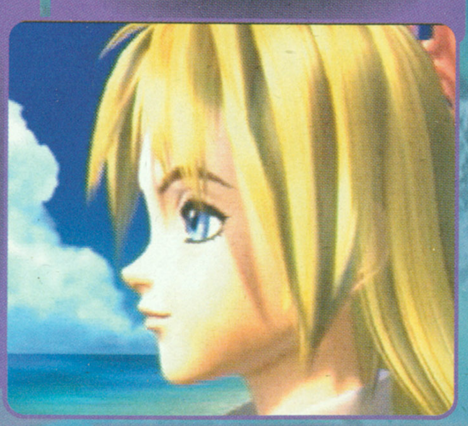
Cuando pasen de nuevo a través de Opassa Beach van a encontrar tres chicos en la playa. Si hablan con ellos se van a enterar de muchas cosas importantes de la historia... realmente importantes.

Si ya están listos, graben y usen el Time Egg en el nuevo vórtice que apareció en la playa.

TIMEDEVOURER II: no hay que prepararse mucho para el Boss final, sólo pongan elementos de todos los colores en los primeros niveles de los tres personajes.
En este momento hay dos formas posibles de terminar el juego, la primera es darle con todo lo que tengan hasta matarlo. En este final la historia termina así, sin terminarse de resolver el problema. La otra, y más complicada consiste en lanzar elementos de forma que en la parte de arriba de la pantalla se forme la secuencia de colores que vieron antes. La mejor forma de hacerlo es subir el nivel de los personajes hasta ocho y después defender hasta que el TimeDevourer lance algún elemento amarillo. En cuanto lo haga que un personaje lance el que sigue pero de niveles 1 ó 2 y después que el siguiente repita la operación hasta que se complete la secuencia, cuando ya la consigan den un pequeño golpe con Serge hasta que lleguen a juntar la energía necesaria para lanzar el Chrono Cross.

Feliz final...

***Nota:** después del final y de los créditos van a tener la posibilidad de grabar. Ahora cuando quieran jugar de nuevo pueden usar esta grabación para empezar un New Game+. Esta vez va a haber más cosas para hacer, nuevos finales, nuevos Bosses y varias cosas más. En el próximo número vamos a traerles un iniforme sobre esta extensión del juego. ¡Hasta pronto!*



Parasite Eve II

Por Máximo Frias

Finalmente, después de varios meses de haber salido su versión japonesa, llega Parasite Eve II en inglés. Obviamente, nuestros lectores no querían arruinarse una historia como las que nos suele ofrecer Squaresoft, intentando descifrar un idioma como el japonés. Por eso, ahora NLX te trae una guía estratégica para que puedas zafar de las partes más difíciles del juego sin perderte nada.

En el Polígono de Tiro

Si llegás a conseguir todos los records obtendrás luego más Bounty Points (BP):

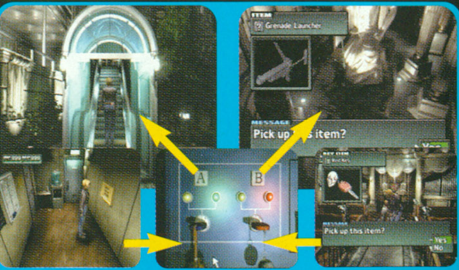
Nivel 1 (Record: 9.000): Apretá ■ para apuntar y **R1** para disparar.
Nivel 2 (Record: 16.800): Los objetivos naranja caen con 4 disparos y los rojos con dos.
Nivel 3 (Record: 46.000): Identificá a tus enemigos con el GPS. Los objetivos azules te sacan 4000 puntos.
Nivel 4 (Record: 60.000): Ahora podrás utilizar la Parasite Energy.
Nivel 5 (Record: 55.000): Los enemigos se mueven, ésta es una buena oportunidad para que aprendas cómo esquivar los ataques.



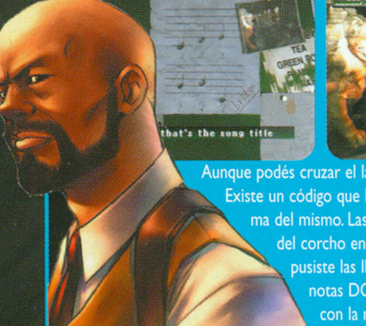
Akropolis Tower, Los Angeles



Luego de neutralizar a la chica que se transforma, no te olvides de quitarle el implante que tiene el cuerpo para analizarlo más tarde.



Al principio vas a necesitar la llave azul que está en el cuarto trasero de la cafetería para activar la escalera mecánica. La llave roja que deja Nro. 9 sirve para apagar la fuente y agarrar un Rocket Launcher.



Aunque podés cruzar el lago sin levantar el puente. Existe un código que hace emerger una plataforma del mismo. Las pistas están en la canción del corcho en la sala de control (donde pusiste las llaves). 1, 2 y 3 muestran las notas DO-RE-MI, así que siguiendo con la misma lógica las otras tres (SOL-LA-DO) serían: **561**



Al lado de la iglesia se encuentra un patio en donde verás a un miembro de SWAT con actitudes muy sospechosas. Acercate a la estatua para encontrar una tarjeta negra, la cual te servirá para mucho más adelante.

Nro. 9

500 EXP • 800 BP

Este enemigo no es para nada complicado, lo único que hay que tener es algo de astucia y saber que más vale maña que fuerza. Después del discurso del enemigo, empezá a correr por el pasillo hasta que llegues al primer cable de alta tensión. Ubicate a una distancia segura, apuntale al cable con la M9R1 y esperá a que se te acerque; cuando esté en la posición correcta, disparale al cable para que quede electrocutado. Esto lo podrás hacer un par de veces hasta que llegues al ascensor. Lo único nuevo que podés lograr en el último cable es dispararle al caño de agua para bajarle una buena cantidad de energía.



Dryfield, Mojave Desert



Llegar al garage es bastante fácil, si hacemos los movimientos correctos. Activá la energía de la habitación y andá al panel que controla la plataforma que sostiene el auto. "Up", "Turn" y "Down" para colocar el vehiculo en una nueva posición. Pegá la vuelta y abrí la reja que está en el medio de la habitación. Ahora colocá el auto en su posición original y cruzá hacia la puerta del garage por la reja abierta. Presioná el boton rojo y podrás entrar al garage.





Bajás del Motel y lo ves a Madigan. Para entrar a la torre de agua vas a tener que abrir la reja y llegar a la puerta antes de que ésta se cierre. Una vez dentro, eliminá a 4 criaturas para que te baje la escalera.



Para abrir la reja nuevamente solo tenés que activar el switch. Subí a la cima de la torre para agarrar la llave del Bar.





La llave del Bar abre una especie de despensa en donde se encuentra un objeto que pocos sabrían apreciar, un imán. Este imán sirve para poder agarrar la llave que se encuentra al pie de la puerta que da a la habitación del auto.

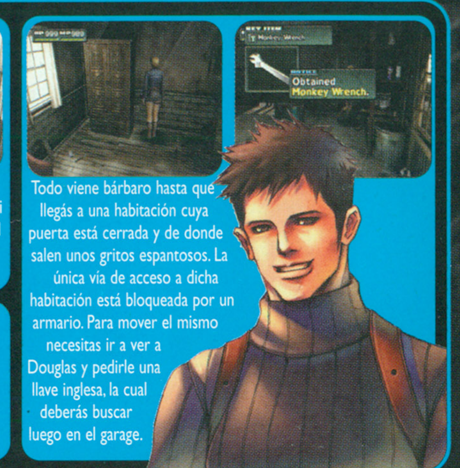




Para cruzar por el refugio vas a tener que meterte en el pozo de agua, el cual lamentablemente no tiene ni balde ni soga como para bajar por él. Agarrá la soga que está en el basurero y usala en la polea para poder llegar al interior del mismo.



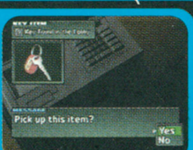
No temas de Nro. 9, esta vez resulta más fácil que la anterior. Los únicos golpes que tenés que evitar son en los cuales se te avalanza con su arma. Tomá distancia y dale con todo.



Todo viene bárbaro hasta que llegás a una habitación cuya puerta está cerrada y de donde salen unos gritos espantosos. La única vía de acceso a dicha habitación está bloqueada por un armario. Para mover el mismo necesitas ir a ver a Douglas y pedirle una llave inglesa, la cual deberás buscar luego en el garage.

Dryfield, Mojave Desert (2da. Parte)





¿Te cansaste de hacer cuentas? Abrir la caja registradora es uno de esos puzzles retorcidos del juego. El número correcto es #3033 y luego TOTAL. Usá la llave maestra para abrir la habitación que tiene el recipiente de GAS.



Si querés ver qué hay dentro del armario, vas a tener que abrir el candado. El número es 4487.



Después de agarrar el recipiente de GAS conviene que lo llenés en el surtidor del principio.

Cannon Mouth

2000 EXP • 1000 BP

Otro enemigo que parece imposible pero es todo lo contrario. Corré hacia la esquina del balcón como muestra la foto y empezá a dispararle con todo lo que tengas. El bicho éste puede hacer tres cosas: pegarte un golpe y estamparte contra la pared (que si te quedás en esa posición no llega), quemarte con el lanzallamas o levantarte del piso y tirarte contra la pared. Si no lo matás en el tiempo que dura el combustible, el monstruo se irá y matará al perro de Douglas. Por el contrario, si lográs matarlo, te podrás encontrar con Douglas en su trailer para que te dé una nueva arma.



Mine Shaft, Mojave Desert





Lo primero que te impide seguir avanzando en las minas es un puente roto. Vas a tener que volver a la primera bifurcación y agarrar la madera que está detrás del carrito. Fijate que primero tenés que ver el riel roto para que Aya quiera agarrar la madera.





En la primera foto podés ver cómo colocar el Jumper Plug para abrir la GATE 1. Te voy anticipando en la foto 2 cómo vas a tener que colocar el segundo Jumper Plug una vez que matés al enemigo que viene a continuación.

NM Horse Creature

500 EXP • 300 BP

¿Cuantas veces habremos estado en una situación en la que hay que eliminar a un enemigo poderoso en una habitación con un obstáculo en el medio? Mil veces...

Matar a este enemigo consiste en dos partes. En la primera se encuentra todo peludo y no es tan rápido. Una vez aniquilado el primero, se transformará en un bicho más feo, más rapido y encima más resistente. Una táctica que sirve para sacarle más energía es dispararle a los barriles cuando éste se encuentra cerca: fijate que se necesitan varios tiros para hacerlo explotar.



Shelter





En el complejo sólo hay un camino por seguir y es el que te lleva al encuentro con una criatura negra que sale del techo. Dado que todavía necesitás una tarjeta de acceso para avanzar por ese camino, vas a tener que volver al piso de arriba. Cuando intentés regresar por el descontaminador, las puertas se cerrarán y necesitarás actuar con velocidad. La única salida es por el tubo de desechos que se encuentra al costado de la puerta de entrada. Tirate por ahí nomás...

NM Vacumm Creature

1200 EXP • 400 BP

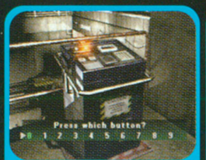


Otro enemigo más dividido en dos fases. En la primera tendrás que evitar que te coma y que se coma a los bichitos que caen del techo, puesto que éstos le brindan 100 de energía. Una recomendación es dispararle con la pistola que te dio Douglas (la de 100 balas) en la boca cuando éste la abre para succionarte. En la segunda fase tendrás que aplastarlo con el compresor de basura. Para poder hacer esto tenés que presionar la primera plataforma hasta que suba el piso del compactador y luego esperar a que el bicho cruce. Cuando esté encima, presioná el botón para cerrar la compuerta.





Shelter



El número que tenés que ingresar para bajar el agua de la cloaca es 18. Sale de contar las patas de los insectos.





Más adelante vas a encontrar otro switch que te pide un número de dos dígitos, y es 15. Ese switch abre una reja que da nuevamente a la estación de servicio de Douglas.

Dryfield, Mojave Desert (3ra. Parte)







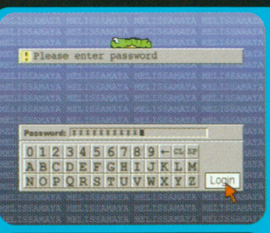


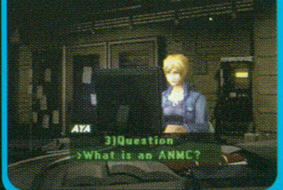
Salís a la estación de servicio. Seguí a Flint para que te muestre dónde está Pierce. Él te dará la llave de su camioneta para que agarrés unos cuantos ítems. Otra cosa que podés hacer es pasar por lo de Douglas para recargar municiones y comprar armas nuevas. Hecho todo esto, volvé al Shelter.

Shelter (2da. Parte)



Apenas volvés a entrar al Shelter, andá al pasillo que está al lado de los dormitorios (encima de donde te encontraste con el bicho negro que te golpeó). En ese pasillo te encontrarás con ese mismo enemigo. Cuando lo matés te dará la Bowman Card, que te servirá para entrar al Laboratorio y a otras puertas que antes estaban cerradas





El Password de la Laptop es **A3EILM2S2Y** y algunas de las respuestas son:

- ¿Quién fue la primera persona en descubrir el Neo Mitochondria? **Kiyome Nagajima**
- ¿Qué organización dirige a MIST? **FBI**
- ¿Cuál fue el nombre de la cantante de ópera que por primera vez le pasó el accidente del Neo Mitochondria en América? **Melissa Pierce**
- ¿Cuál fue el nombre en clave de la persona a la cual se creía que fue el primer espécimen encontrado en África? **Mitochondria Eve**
- ¿Cuál es la reacción química de mezclar el azúcar con los ácidos cuando son producidos por la mitochondria? **ATP**
- ¿En cuáles de las siguientes formas de vida existe el Mitochondria? **Cucarachas**
- ¿Cuál es el nombre del desierto en Nevada donde está este laboratorio? **Mojave Desert**
- ¿Cuál es el nombre del pueblo donde este laboratorio está situado? **Dryfield**

Neo Ark


Antes de ir a Neo Ark pasate por la Armería y usá la Black Card para abrir la sección de municiones.


En el Shrine vas a encontrar un diagrama de 15 fichas móviles. Acomodando la línea Azul horizontalmente en la 1ra fila obtenés un ítem. Para abrir la puerta necesitás armar la línea roja en diagonal, como muestra la foto.


Rompé la computadora antes de eliminar el ANMC.


La secuencia para abrir la otra puerta del generador se activa desde la pirámide tocando los paneles en este orden: 🟥 - 🟨 - 🟦 - ⬜ - 🟦 - ⬜ - 🟥 - 🟨 - ⬜ - 🟦 - 🟨 - 🟥.


Acordate de destruir la computadora antes de eliminar al ANMC. Desde acá volvés al Shelter.



NM Huge Creature

1300 EXP • 500 BP



Apenas empezás, destruí los amplificadores que están en las paredes. Una buena arma para liquidar a esta criatura es el lanzagranadas, así que si lo tenés dale para que tenga.
Si no tenés el lanzagranadas vas a tener que usar las viejas y queridas balas de plomo. Este enemigo no tiene una gran variedad de ataques pero los pocos que tiene son bastante contundentes, en especial el llamado "Combustion" del cual te tendrás que cubrir con "Antibody" para poder sobrevivir.

Shelter (3ra. Parte)


Eve no se moverá salvo que mirés el tarro que ella está mirando y que le digas que su amiga quiere quedarse.



En el estacionamiento sólo hay un auto que funciona con la llave del panel de control y es aquél que aparece cuando se presionan los botones azul y amarillo. Ahora usá la tarjeta de Bowman en el lector para abrir la compuerta.



En la mitad del camino encontrarás un osito de peluche, el cual le podrás dar a Flint para que te ayude.



La Batalla Final

5000 EXP • 20000 BP



Espero que hayan salvado la partida cerca porque éste les va a costar bastante.
Apenas empieza la pelea, usá "Antibody" para que sus golpes no te duelan tanto. El enemigo está dividido en varios miembros y es cuando éstos son destruidos que la pelea se complica. Una vez hecho suficiente daño, la criatura apelará a su arma más poderosa, de su pecho saldrán unos rayos que si te golpean quedarás tan solo en el recuerdo.
Una vez muerta la ANMC, da una vuelta, hasta que una luz roja se encienda; entonces, usá la tarjeta de Bowman para abrir un puente, mientras tratás de salvar a Eve. El líquido se la tragará, y llegaremos al último enemigo del juego...



Acordate del "Antibody" porque de lo contrario no vas a durar ni cinco segundos. ¡Lanzagranadas en mano y Recoverys en el bolsillo, y a darle se ha dicho!

No hay mucha estrategia para eliminar a esta simbionte, si juntaste suficientes balas y medicinas durante el juego no tendría que ser mucho problema.

Un detalle del que te tenés que cuidar es que hay momentos en los que la simbionte recarga tu nivel de PE al máximo, haciéndote un gran daño físico. Cuando veas que esto es lo que está sucediendo, descargá toda tu furia con tus ataques psíquicos.

Una vez destruida, Eve y Aya caerán. En el mareo de Aya, ésta ve cómo Kyle la mira, pero antes que ella confiese lo que siente, vuelve a caer. Ahora un montón de médicos encuentran a las dos tendidas en el suelo y son rescatadas.

Para el GameShark

Presioná ■ para MAX HP MAX MP



D0071518 0080
80073BA2 03E7
D0071518 0080
80073BA6 03E7
D0071518 0080
80073BAC 0000
D0071518 0080
80073BA0 03E7
D0071518 0080
80073BA4 03E7
D0071518 0080
80072830 0064



¿acaso pensabas que la PC sólo se usaba para trabajar?



PC

LA REVISTA ARGENTINA MAS ACTUALIZADA DE JUEGOS PARA PC

OCTUBRE 2000 • $7,90



2 CD-ROM!

Con las demos de Grand Prix 3, Hitman Codename 47, Homeworld: Cataclysm. También Internet Explorer 5.5 (en castellano!) y muchísimo más!

AÑO 3 • NUMERO 36

TACTICAL ESPIONAGE ACTI...

METAL GE... SOLI...

PRIMICIA MUNDIAL!

¡Lo hemos descubierto: Solid Snake, el mayor éxito de PlayStation, ahora infiltrado en la PC!

ADEMAS, EN ESTE NUMERO:

- Previews: Mafia, Quake III Team Aren... Dragon´s Lair 3D y más!
- Reviews: Homeworld: Cataclysm, The Sims: Livin' Large, Sydney 2000, Carmageddon TDR 2000 y mucho más!
- Hardware: ¡Volvete un súper jugador con Game Voice y Strategic Commander!
- Counter-Strike 7.1: Informe especial
- La impresionante tecnología de Unreal 2

Microsoft® Internet Explorer 5.5 en castellano!

Otros utilitarios:
- ACDSee 3.0 Trial
- DJ 2000
- Download Accelerator Plus
- El nuevo TweakUI para Windows Me
- GameStudio A4
- GetRight 4.3
- mIRC 5.8
- mIRC 5.8 castellano (add-on)
- McAfee VirusScan 4094
- Netscape Navigator 4.75
- Opera 4.2
- SpamEater Pro 3.1b2
- Winamp Full 2.65
- Windows Media Player 7.0
- Winzip 8.0

CD2 OCTUBRE 2000 XTREME CD

Hei... Home... In Cold B... No One Live... Search & Rescue... Superbike 2001 V-Rally 2 Expert Edition

CD1 OCTUBRE 2000 XTREME CD

LA SOLUCION COMPLETA DE METAL GEAR SOLID Y LA GUIA ESTRATEGICA DE HOMEWORLD: CATACLYSM

te espera en todos los kioscos del país

Adventurer's Handbook

Hola:

Me llamo Sebastián, el motivo de este mail es para decirles lo que me ayudaron con el juego Wild Arms 2: 2nd Ignition, ¿saben por qué se llama así?

Pero, lamentablemente, me quedé trabado en el Raypoint Muse. Luego de matar al Knight of Muse, grabé mi partida y bajé por las escaleras para agarrar las botas de Kanon. Volví a subir, grabé otra vez mi partida y subí por las escaleras. Llegué a una habitación con dos estatuas. Una de ellas me dice que la tengo que mover 5 pasos hacia el viento frío y 3 hacia no me acuerdo cuánto sol. El dilema es que no sé con quién o con qué debo moverla, si fueran tan amables les suplicaría una respuesta inmediata, si no en un par de días (un chistecito).

¿Ashley no tiene un tercer tool? Agarré a Marivel en el castillo de Crimson, ¿sirve para algo? ¿Cuántos puntos de vida tiene Lord Blazer al final del juego?

Saludos.

P.D: DaN, gracias a tu ayuda con lo de Yuffie pude seguir y terminar FF7, ten kiu.

Según mi diccionario de jeroglíficos, el nombre se debe a que mientras peleamos hay una barra que va creciendo, tanto si nos pegan como si nosotros pegamos. Cuando la barra está a tope, podemos usar las ARMS, armas especiales que podemos ir consiguiendo a lo largo de todo el juego. 2nd Ignition es sólo un juego de palabras.

Después de leer la inscripción en las estatuas, volvé al cuarto del agua, parate sobre el jump pad del sur y usá los zapatos (Jump Shoes) de Kanon. Andá al cuarto donde tuviste que mover los bloques y saltá sobre la plataforma, dos plataformas más abajo del cofre. Seguí para el norte, después para el este y usá los jump pads (los simbolitos místicos en el piso, bah) para seguir avanzando. Saltá en la segunda plataforma desde el este, después seguí para el oeste, saltá el canal y agarrá el Reflex que está en el cofre. Por último, enfilá para el norte: vas a llegar a un cuarto lleno de estatuas que tenés que enfrentar de a pares. Es fácil si tenés en cuenta que como hay algunas rotas que no se pueden girar, tendrás que mover alguna de las de al lado para que queden cara contra cara.

Sí, todos tienen tres Tools, inclusive Ashley. El suyo se llama Flare Gun y está en el Spiral Tower, casi al final del juego.

Marivel sirve para un side-quest y otras partes que no son obligatorias para terminar Wild Arms 2. De hecho, la primera vez que terminé Wild Arms 2 ni siquiera la tenía entre mi equipo de aventureros...

Calculo que Lord Blazer anda entre los 60000 y 70000 HP.

Hola, amigos de Next Level:

Me llamo Alejandro Canosa y tengo 10 años. Quiero hacerles una pregunta sobre Wild Arms 2nd Ignition para PlayStation. ¿Cómo se hace para abrir las rejas del "Raypoint Wind"?

PD: No me digan que las soluciones están en las NL Extra 5, 6 y 7.

Alejandro:

En Raypoint Wind no hay que abrir las rejas sino pasar a través de ellas, usando para eso a Tim y su Mist Cloak que, como ya sabrás, transforma a nuestro amiguito en niebla por breves instantes. ¡Adivinaste! Las soluciones de Wild Arms 2 están en los números 5, 6 y 7 de Next Level Extra. Fuerza que ya te falta muy poco para llegar al final de esta gran aventura.



¡Hola!

¿Cómo #¡&@" hay que hacer para sacar el High Speed Edition en Guitar Freaks (y el Xtreme Plus) en el 2nd Mix?

¡Hola!

No sé tu nombre, pero como soy buen tipo te voy a responder igual. :)

1. Para jugar en High Speed Edition presioná esta secuencia luego de apretar "Game Start":
PPRARAVV (R=Rojo, A=Azul, V=Verde, P=Pua). Luego andá al modo Expert y presioná Start.

Para el modo Extreme Plus presioná esta secuencia luego de apretar "Game Start":
AVAVPRRRVA (R=Rojo, A=Azul, V=Verde, P=Pua)

Hola, amigos:

Quería felicitarlos por la revista y pedir algunos trucos:

1) ¿Hay trucos para Chrono Cross?
2) ¿Me tiran algún truco para Digimon, versión americana?

Sin más que pedir les agradezco la atención...

Saludos... Ignacio Mariano Campari (COCO)
BERAZATEGUI



Hola, Ignacio:

A ver si te sirven estos trucos (te comento que son los únicos que hay, es decir, sólo con un GameShark):

1) Trucos de Gameshark para Chrono Cross

Estrellas Infinitas	80071C74 0063 80071C76 0063
Grabar en cualquier lado	D00E21F8 0001 800E57DC 0001
Tener todos los ítems importantes	50000302 0000 800712D8 FFFF 800712DE 701F

2) Trucos de Gameshark para Digimon World (USA)

Vidas Infinitas	80155824 0003
HP infinito	801557F0 270F 801557F4 270F
MP Infinito	801557F2 270F 801557F6 270F
Todas las medallas	801BDFFA FFFF 801BDFFC FFFF

¡Hola! Qué tal, cómo les va, ésta es la primera vez que les escribo. Necesito lo siguiente:

1) Trucos de Armorines para play.

Bueno, los dejo por ahora. Espero que me la publiquen pronto.

Ariel Asis

Acá los tenés, Ariel:

Modo de Trucos
En la pantalla de presentación, mantené apretado L2 + R2 y presioná Izquierda, Abajo, Derecha, Arriba. Si lo hiciste bien las palabras "Cheats On" aparecerán en pantalla. Con esto obtenés invencibilidad y munición infinita.

Por si acaso, acá te van los códigos de Game Shark:

Energía Infinita	D00466EC 1023 800466F2 2400
Energía Infinita (Transporte)	D005BA88 0008 8005BA8E 2400
Munición Infinita	D0046A60 1023 80046A66 2400
Fuego Rápido	D4060574 0040 80060574 0001
Súper Salto (Con Triángulo)	D4060550 0010 80060550 0001

números atrasados

SOLO PARA EL INTERIOR DEL PAIS

Si estás buscando la solución de algún juego, en las referencias de las revistas que se encuentran debajo de este texto podés encontrar todas las que fueron publicadas en Next Level y Next Level Extra.

NUMERO 1 (Noviembre 1998) Especial: Dreamcast: Un informe a fondo de la nueva consola de Sega - Soluciones: Una guía con todos los movimientos, trucos y combos de Pocket Fighter - Trucos: Mortal Kombat 4 - NFL Extreme - Tomba y más... / **NUMERO 2 (Enero 1999)** Especial: Game Boy Color: Analizamos el nuevo sistema de Nintendo - Soluciones: Guía Completa de Metal Gear Solid Trucos: Tenchu - Turok 2 - Tomb Raider III - Test Drive 5 - Darkstalkers 3 - Extreme-G 2 y más... / **NUMERO 3 (Febrero 1999)** Especial: Te mostramos todos los secretos de la Dreamcast! Soluciones: Guía completa de Street F. Alpha 3 y la 1ra parte de la guía de Zelda: O. of Time - Trucos: Need for Speed 3 - Apocalypse - Spyro the Dragon y más... / **NUMERO 4 (Abril 1999)** Especial: Un informe exclusivo de Need for Speed: High Stakes - Soluciones: Guía completa de Silent Hill, los movimientos de Bloody Roar y Zelda: O. of Time (2da parte) - Trucos: Syphon Filter y más... / **NUMERO 5 (Junio 1999)** Especial: Los juegos de Star Wars: Episode 1 - Soluciones: Guía de Legend of Legaia (1ra parte) y Zelda (3ra parte) Trucos: NFS4, Gex 3, King of Fighters '98, Army Men 3D, The Last Blade, Lode Runner 3D y mucho más! / **NUMERO 6 (Julio 1999)** Especial: Informe Especial Exposición E3 Soluciones: Guía de Legend of Legaia (2da parte) Trucos: Bust a Move 4 - Ace Combat 3 - Guilty Gear - A Bug's Life - SW Ep. 1: Racer - Chocobo Racing y más... / **NUMERO 7 (Agosto 1999)** Especial: La Guerra de los 128 Bits - Soluciones: Guía de Legend of Legaia (3ra parte) - Trucos: Resident Evil 2 - Nightmare Creatures - Driver - O.D.T - NFS4 - Dragon Ball: U. Battle 22 - Códigos para Game Shark y más... / **NUMERO 8 (Septiembre 1999)** Especial: Informe exclusivo de "The Last Revelation" - Soluciones: Guía de Driver (1ra parte) Trucos: Duke Nukem: TTK Croc 2 - Crash Bandicoot 3 - Actua Soccer 3 - FIFA 99 - MK4 - MK Trilogy - MK Mythologies y más... / **NUMERO 9 (Octubre 1999)** Especial: Final Fantasy VIII ¿El mejor juego de Play? Soluciones Guía de Driver (2da parte) y la primera parte de la guía de Soul Reaver - Trucos: Tarzan - Grand Theft Auto - Sled Storm - Sega Rally 2 - Mario Golf y más

NUMERO 10 — Noviembre 1999



Especial: La Dreamcast sale a pelear - Soluciones: Guía de Soul Reaver (2da parte), Dino Crisis y Final Fantasy VIII (1ra parte) Trucos: Wipeout 3 - Speed Freaks - Centipede - Quake 2 - Neon Genesis Evangelion y mucho más!

NUMERO 14 — Marzo 2000



Especial: PlayStation2 - Revelamos todas sus características - Soluciones: Guías de Toy Story 2 y Tomorrow Never Dies Trucos: Ready 2 Rumble - Rainbow Six - FIFA 2000 - Mario Party 2 - Soul Fighter - Crazy Taxi y más

NUMERO 18 — Julio 2000



Especial: Dreamcast: Los nuevos títulos de la consola. - Final Test: Revisamos 44 títulos! Trucos: Tony Hawk Pro Skater - Rainbow Six - Perfect Dark - Colony Wars: Red Sun - Grudge Warriors y más!

NUMERO 11 — Diciembre 1999



Especial: Pokémon: Te mostramos la pokémanía! Soluciones: Guías de Final Fantasy VIII (2da parte), Resident Evil 3 y X-Files! Trucos: Pac-Man World - Crash Team Racing - Ready 2 Rumble - Hydro Thunder - R. Rash 64

NUMERO 15 — Abril 2000





Especial: Conseguimos una Play2 y te la mostramos! Soluciones: Guía de Fear Effect - Trucos: Die Hard Trilogy 2 - Syphon Filter 2 - Twisted Metal 4 - Jet F. Gemini - Dynamite Cop y más - Poster Doble!: Pokémon / NFS: P. 2000

NUMERO 19 — Agosto 2000

Especial: Dreamcast: Cómo conectarse a Internet. Soluciones: Primera parte de la guía de Resident Evil: Code Veronica. Trucos: Tomba 2 - SF EX 2 - Digimon World - Virtua Tennis - S.Channel 5 y más

NUMERO 12 — Enero 2000

Especial: Revisamos el Donkey Kong 64 y los mejores juegos del verano - Soluciones: Guías de Final Fantasy VIII (3ra parte), Resident Evil 2 y Mission: Impossible Trucos: Spyro 2 - Test Drive 6 - V. Fighter 3TB

NUMERO 16 — Mayo 2000





Especial: Resultados de la Primera Selección Anual a los mejores juegos de 1999! Soluciones: Análisis a fondo y Guía de Vagrant Story - Trucos: Syphon Filter 2 - NFS: Porsche Unleashed - Dead or Alive 2 - Gauntlet Legends

NUMERO 20 — Septiembre 2000



Especial: Los archivos secretos de James Bond! - Soluciones: Resident Evil: Code Veronica (última parte) - Trucos: Nightmare Creatures - Mortal Kombat: Special Forces - X-Men: Mutant Academy - Gekido y más!

NUMERO 13 — Febrero 2000

Especial: La conspiración Capcom / Umbrella Soluciones: Guías de Gran Turismo 2 y Soul Calibur Trucos: CyberTiger - NBA Live 2000 - Lego Racers - Warpath: J. Park - Twisted Metal 4 - Virtua Striker 2: Version 2000.1

NUMERO 17 — Junio 2000



Especial: Informe Exclusivo de E3 2000, la exposición de juegos más grande del mundo! - Soluciones: Vagrant Story (última parte) - Informe Exclusivo: Metal Gear 2: Sons of Liberty - La nueva aventura de Solid Snake!

NL EXTRA NUMERO 5 — Julio 2000



Soluciones: Legend of the Dragoon - Wild Arms 2 - The Legend of Mana - Alundra 2 - Resident Evil - Nueva Sección: Adventurer's Handbook: Los trucos pedidos por los lectores - Poster Doble!: Space Channel 5 y The Legend of Mana

NL EXTRA NUMERO 1 — Enero / Febrero 2000



Solución Completa: Tomb Raider: The Last Revelation - Trucos: Fighting Force 2 - Ape Escape - FIFA 2000 - Medal of Honor - Gran Turismo 2 - Toy Story 2 Poster: Tomb Raider: The Last Revelation

NL EXTRA NUMERO 3 — Mayo 2000



Guías: Deception III - El ABC de la PlayStation (última parte) - Soluciones Completas: Syphon Filter 2 - Galerians - Trucos: Medievil II - Rollcage Stage II - Urban Chaos - Virtua Cop 2 - Carrier Póster Doble!: Shenmue

NL EXTRA NUMERO 6 — Agosto 2000



Soluciones: Mortal Kombat Special Forces - Wild Arms 2 - Alundra 2 - Dracula Resurrection - Legend of Dragoon (2da Parte) - Adventurer's Handbook: Los trucos pedidos por los lectores - Poster Doble!: Parasite Eve 2

NL EXTRA NUMERO 2 — Marzo / Abril 2000

Guías: Gran Turismo 2 - El ABC de la PlayStation (todos los trucos de la Play) - Solución Completa: Medal of Honor - Trucos: Rainbow Six - Supercross Circuit - RE: Code Veronica - Top Gear Rally Poster: Dead or Alive 2

NL EXTRA NUMERO 4 — Junio 2000



Soluciones Completas: MediEvil II - Final Fantasy VII - Guía: Pokémon Stadium - Trucos: Nascar Rumble - Rayman - GTA2 Rainbow Six - MDK2 - NBA Shootout 2000 y más Póster Doble!: Fear Effect y Tomb Raider

NL EXTRA NUMERO 7 — Septiembre 2000



Soluciones: Chrono Cross - Wild Arms 2nd Ignition - The Legend of Dragoon - Cover Ops: Nuclear Dawn Guía Estratégica Front Mission 3 - Adventurer's Handbook: Indiana Jones contesta todas las dudas ¡por más difíciles que sean!

COMO CONSEGUIR LOS EJEMPLARES ATRASADOS:

Obtenerlos es muy sencillo, sólo hay que tener en cuenta que estos métodos son válidos únicamente para los que vivan en el interior del país. Para realizar tu pedido sólo tenés que optar por alguna de las siguientes opciones:

A Giro Postal o Telegráfico:

Si querés pedir las revistas por este método, tenés que acercarte hasta cualquier sucursal de Correo Argentino y enviarnos un Giro Postal o Telegráfico por el valor total de los números solicitados (fijate bien que el costo varía si es de Next Level o Next Level Extra), indicando en el giro que es para **"Martín Varsano - DNI 21.495.971"**, a la siguiente dirección: **"Casilla de Correo N° 1488 - Correo Central (C1000WAO) - Capital Federal"**.

Por favor especificá en el reverso del giro cuáles son los ejemplares que querés y si son de Next Level o Next Level Extra. A vuelta de correo vas a recibir tus números atrasados. No tenés que pagar costo adicional por el envío.

B Pedidos Contra Reembolso:

1- Por teléfono, al **(011)4961-8424**, El horario de atención telefónica es de Lunes a Viernes de 12 a 18 horas.

2- Por e-mail, a la siguientes direcciones: **ventasnl@ciudad.com.ar** (Para Next Level) y **ventasnle@ciudad.com.ar** (Para Next Level Extra), indicando en el mensaje cuáles son los ejemplares que querés y si son de Next Level o Next Level Extra.

Estos recargos son únicamente para el método de contra reembolso:

Hasta 4 ejemplares	$3,75 (más el costo de la/s revista/s)
Hasta 8 ejemplares	$6 (más el costo de la/s revista/s)
Hasta 12 ejemplares	$8 (más el costo de la/s revista/s)

El precio indicado de envío es estimativo, y puede variar según el peso. Tampoco está incluido el costo de las revistas, que es el siguiente: Next Level Extra - $2,90
Next Level - $4,90

En todos los casos es necesario especificar claramente el **NOMBRE Y APELLIDO** del destinatario, **DIRECCION, CODIGO POSTAL, TELEFONO, CIUDAD y PROVINCIA.** IMPORTANTE!: La falta de alguno de estos datos (el teléfono es imprescindible en la opción de contra reembolso) puede impedir el envío de los ejemplares solicitados.

CLUB TAKU



ULTIMAS NOVEDADES!

NINTENDO 64:

STARCRAFT - MARIO TENNIS
KIRBY 64 - POKEMON PUZZLE LEAGUE

PLAYSTATION:

JARRET & LABONTE - F1 SESSION 2000
DESTRUCTION DERBY RAW
TONY HAWK'S 2

PLAYSTATION 2:

WORLD SOCCER 2000 - DEAD OR ALIVE 2
TENEMOS EL CONTROL REMOTO
PARA MIRAR DVD!

DREAMCAST:

SPIRIT OF SPEED 1937 - AERO WINGS II:
AIR STRIKE - SPAWN - SIDNEY 2000
SEAMAN - QUAKE III - SILENT SCOPE
STREET FIGHTER 3RD STRIKE

GAME BOY:

POKEMON GOLD - POKEMON SILVER
PERFECT DARK - X-MEN MUTANT
ACADEMY



SERVICIO TECNICO DE CONSOLAS

ENVIOS AL INTERIOR CONTRA REEMBOLSO POR CORREO ARGENTINO

GAME BOY COLOR
PLAYSTATION
NINTENDO 64
PLAYSTATION 2
DREAMCAST
GENESIS
SUPER NINTENDO
NEO GEO POCKET

Av. Cabildo 2280 - Local 18
Teléfonos: 4787-5217 / 4787-6684

¿Querés enterarte que se traen entre manos los creadores de Eva?



...el único lugar donde los robots te salen de la cabeza.